[MYCOMムック VOL.19]・・・・・・・・・・・・まるごとNINTENDO64情報誌

——速報！『ポケモン金・銀』が発売延期に！？

The 64DREAM

ザ・ロクヨンドリーム

定価490円（税込）

［特集］64DDの新事実

中とじ攻略 16ページ

テン・エイティ スノーボーディング

初登場

チョロQ 64

■ゼルダの伝説

■F-ZERO X ■バンジョーとカズーイの大冒険

■ポケモンスタジアム ■ポケモンスナップ ほか

1998 4

最新情報満載号

©パワプロくん/KONAMI

実況パワフルプロ野球5

進め！対戦ぱずるだま NBA IN THE ZONE '98

付録 N64人気キャラ特製シール付き

飛龍の拳ツイン

好評発売中　6,980円（税別）

Wキャンペ

1本で2本のゲームが遊べる

ゲーム1 SDひりゅうモード

お宝を育成しよう！

お宝効果

本格バトル

お宝ゲット

お宝進化

進化して強くなるぞ

お宝精霊200種類！

獅子の牙

ぬえの牙

ゲーム2 バーチャル飛龍モード

軽快なキーレスポンスVer, 1.5

段位認定システム

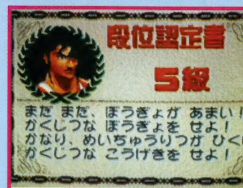
段位認定書

5級

まだ まだ、ぼうぎょが あまい！
かくじつな ぼうぎょを せよ！
かなり、めいちゅうりつが ひくい
かくじつな こうげきを せよ！

カスタマイズ

ーンでお宝ゲット

NINTENDO64

飛龍の拳ツインを買うと
豪華賞品が当たる!

その1
キャンペーン期間中(3/1～5/10)
「飛龍の拳ツイン」を買うと(予約可)

先着10,000名様に
ゴールド下敷き&
プレミアムカード
をプレゼント

ゴールデンりゅうひの
秘密パスワード付

その2
さらにWチャンス! その中から抽選で
100名様に N64DD が当たる
ニンテンドウロクヨンディスクドライブ

Wキャンペーン 応募方法

キャンペーン参加店においてある応募用紙に必要事項を記入し、(バーコード張り付け) 右記の場所へ送ってください。抽選で100名様にN64DDが当たります。5/10〆切 (当日消印有効)

※Wキャンペーンの商品は実際と異なる場合があります。
※N64DDは商品が発売された後に送らせていただきます。

● 画面写真、ロゴ、イラストは開発中のものです。
● ウラ技に関するお問い合わせにはお答えできません。

株式会社カルチャーブレーン
〒130 東京都墨田区太平2-5-7 おもしろ情報局 03 (3829) 0866

The 64DREAM

4月最新ソフト情報号 VOL.19

特集 64DDの新事実 ～セタ・富士本代表インタビューつき 91

MONOLOG <表紙の言葉>

今月の表紙は、「パワフルプロ野球5」です。「パワフルプロ野球4」が、表紙に登場したのが、昨年の5月号。桜が大満開したCGのバックに、キャラクターをあしらったビジュアルを憶えていますか? 今回は、大リーグのアスレティックスが試合をしているオークランド・コロシアムに、キャラクターを登場させてみました。ところで、今シーズンの日本プロ野球は、どこが優勝をするのか…。関西人の多くは、「寅年だけにタイガースや!」と、信じているはず。でも、12年前も同じ事を言ってましたが、ダメだったようです。(ちなみに、私はオリックスを応援しています)

Cover Designer & CG 斉藤浩一

CONTENTS

ゲームのページ

情報&ニュースのページ

特別付録 64ドリーム特製シール

連載企画

STAFF

■編集長/左尾昭典
■副編集長/中北 亘
■デスク/菊池成夫 真下 明
■編集/岩崎 桂 福本亜希 脇 智鶴 持田康之 遠藤靖幸
■編集協力/田村修二 鴨島宣好 ワークハウス 白石 岳 小松原アンドゥレア 廣瀬寿子 高橋 修
■アートディレクター& Computer Graphic/斉藤浩一(az! firm)
■デザイン&DTP/大條千鶴子(az! firm) 東城由香里(az! firm) 南尾和美(az! firm) 小鹿郁子(az! firm)
■デザイン&DTPアシスタント/亀垣久美(az! firm)
■デザイン協力/大岡喜直(GORILLA) 相京厚史(GORILLA)
■写真撮影/知久聡史 加藤昌人 水口哲二
■イラスト/牧野タカシ 新上ヒロシ 記村隆鶴 三浦ゆうま 中植茂久
■広告/林 承徳 坂元露美 笹川北等 景山 強 吉川晋司 柴崎貴久 花島優史
■印刷/大日本印刷株式会社

The64DREAM
【4月最新情報満載号】 1998年2月21日発売
発行人●佐々山泰弘
プロデューサー●中川信行
発 行●株式会社 毎日コミュニケーションズ
編 集●〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 TEL03-3230-3642 FAX03-3230-0675
本 社●〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
販 売●TEL03-3211-2596
業 務●TEL03-3211-2568
広 告●TEL03-3211-2579 FAX03-3211-2584

※ゲームタイトルは一部仮称を含みます。

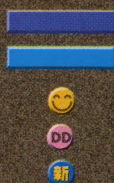
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム

新作ソフト発売カレンダー

編集部大予想 はずれてもカンニンなー

春は近い、N64ソフトの発売動向はどうよ

今月もN64ソフトの発売日が着々と決まり、うれしいな。春がもっと待ち遠しい気分になるね。ところで右のカレンダーをみての通り、3月下旬にN64ソフトの発売が集中している。これはちょいとオトナの世界の話になるけど、ゲームメーカーの「決算」というものに関係しているんだ。平たくいえば、半年ごとに企業がどれだけもうけたかをまとめるのが「決算」。それをシメる期日（3月の企業が多い）までにソフトを発売できれば、「ウチはこの期間にこれだけもうけました一」って言えるわけ。だから3月決算の会社でゲームを制作している人にとっては、3月中の発売がいわゆる「〆切」みたいなものなんだね。どう、勉強になった？

新作ソフトカレンダーの見方

- （濃い青）…発売日決定
- （水色）…発売予想時期
- （マーク）…発売日決定マーク
- DD …64DD版で発売予定
- 新 …今月加わった新タイトル

各ソフトは上から発売日順の並び。が、発売日の予定は変更の場合が多いので、メーカー発表の発売日とは別に、64ドリーム独自の発売予想時期も紹介してるってわけです。

※印は発売元が未定のため、開発元を表記してあります。

COMING SOON（2月22日～3月21日発売予定）

1080°スノーボーディグ
2月28日●6800円

ソニックウィングスアサルト
3月19日●6980円

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
2月28日●6800円

この春一番の期待作「パワプロ5」が発売延期！…といっても3月19日の予定が3月26日に1週間延びただけなので安心したまえ。来月は本誌でも総力紹介していくぞ。

発売時期		タイトル
2月		ウェイン・グレツキー・3Dホッケー
		1080° スノーボーディング
3月		G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream
		ソニックウイングスアサルト
		実況パワフルプロ野球5
		進め！対戦ぱずるだま～闘魂！まるたま町～
		スペースダイナマイツ
		エアボーダー64
		バイオテトリス
4月		ボンバーマンヒーロー～ミリアン王女を救え！～
		ゼルダの伝説　時のオカリナ
		森田将棋64
		バンジョーとカズーイの大冒険
5月		パチンコ365日
		スーパースピードレース64
春		スーパーロボットスピリッツ
		エルテイル（仮）
		ファイティングカップ
		SNOW SPEEDER
		キラッと解決！64探偵団
		Let's スマッシュ
6月		F-ZERO X（仮）
	DD	ポケモンスタジアム
		チョロQ64
		忍たま乱太郎64（仮）
		走れ！ボクの馬（仮）
		プロ指南麻雀「兵」
7月		NBAバスケットボール（仮）
	DD	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
	DD	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
		ウルトラベースボール実名版64
夏	DD	シムシティー64（仮）
		レブ・リミット
秋		ジャングル大帝
	DD	ポケモンスナップ
98年		金田一少年の事件簿（仮）
		フライトシミュレーター（仮）
		レースゲーム（仮）
未定		ラストレジオンUX（仮）
		ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
		ぬし釣り64
		実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
		超空間ナイタープロ野球キング2
		TONIC TROUBLE
	DD	MOTHER 3（仮）
	DD	スーパーマリオRPG2（仮）
	DD	ウルトラドンキーコング（仮）
		コンカーズ クエスト（仮）
		カービィ64（仮）
	DD	スーパーマリオ64-2（仮）
	DD	キャベツ（仮）
		ボディーハーベスト（仮）
		ゴルフ（仮）
		ピカチュウげんきでちゅう（仮）
		ブレードアンドバレル
		ナイフエッジ（仮）
		HYBRID HEAVEN（仮）
		悪魔城 ドラキュラ3D（仮）
		実戦パチスロ必勝法
		超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
		おねがいモンスター
		シムコプター64（仮）
		動物番長（仮）
	DD	巨人のドシン（仮）
		キャバリーバトル3000

左：紹介ページ　右：ソフトカタログ　64ドリームの発売予想時期

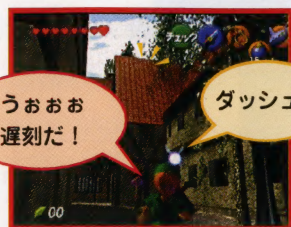
	ジャンル	発売元	発売日	メーカー発表	価格	本誌掲載ページ	ソフトカタログ
	SPT	ゲームバンク	2月28日	☺	6800円	52	137
	SPT	任天堂	2月28日	☺	6800円	67	137
	格闘ACT	コナミ	3月26日	☺	6800円	16	135
	SHT	ビデオシステム	3月19日	☺	6980円	44	137
	SPT	コナミ	3月26日	☺	7800円	10	137
	PUZ	コナミ	3月26日	☺	6800円	20	136
	格闘ACT	ビック東海	3月27日	☺	6800円	50	135
	ACT？	ヒューマン	3月27日	☺	未定	-	-
	PUZ	アムテックス	3月		7800円	-	136
	ACT	ハドソン	4月30日	☺	6800円(予価)	34	135
	ACT	任天堂	4月下旬		6800円	24	134
	TAB	セタ	4月下旬		9800円	-	138
	ACT	任天堂	4月		6800円	30	134
	ETC	セタ	5月		6980円	-	139
	RAC	タイトー	5月		6800円(予価)	-	138
	格闘ACT	バンプレスト	春		7800円	48	135
	RPG	イマジニア	春		6980円	-	134
	格闘ACT	イマジニア	春		6800円	-	135
	SPT	イマジニア	春		6980円	-	137
	TAB	イマジニア	春		6980円	-	138
	SPT	ハドソン	春		未定	-	138
	RAC	任天堂	6月		6800円	33	138
	ETC	任天堂	6月		未定	32	139
新	RAC	タカラ	6月		未定	40	138
	ACT	カルチャーブレーン	6月		6980円	-	135
	SLG	カルチャーブレーン	6月		未定	-	136
	TAB	カルチャーブレーン	6月		未定	-	138
	SPT	任天堂	7月		6800円	-	138
	ETC	任天堂	7月		未定	-	139
	ETC	任天堂	7月		未定	-	139
	ETC	任天堂	7月		未定	-	139
	SPT	カルチャーブレーン	7月中旬		未定	-	137
	SLG	任天堂	夏		未定	-	136
	RAC	セタ	夏		未定	-	138
	ADV？	任天堂	秋		未定	-	135
	ETC	任天堂	秋		未定	32	139
	ADV	ハドソン	98年		未定	-	136
	SLG	ビデオシステム	98年		未定	-	136
	RAC	ビデオシステム	98年		未定	-	138
	格闘ACT	ハドソン	未定		未定	-	135
	SPT	ケムコ	未定		未定	-	138
新	ETC	パック・イン・ソフト	未定		未定	-	139
	SPT	コナミ	未定		未定	-	137
	SPT	イマジニア	未定		6980円	-	137
	ACT	Ubiソフト	未定		未定	-	135
	RPG	任天堂	未定		未定	-	134
	RPG	任天堂	未定		未定	-	134
	ACT	任天堂	未定		未定	-	134
	ACT	任天堂	未定		未定	-	134
	ACT	任天堂	未定		未定	-	134
	ACT	任天堂	未定		未定	-	135
	SLG	任天堂	未定		未定	-	136
	SHT	任天堂	未定		未定	-	136
	SPT	任天堂	未定		未定	-	138
	ETC	任天堂	未定		未定	-	139
	SHT	ケムコ	未定		未定	-	136
	SHT	ケムコ	未定		未定	-	137
	RPG	コナミ	未定		未定	-	134
	ACT	コナミ	未定		未定	-	135
	ETC	サミー工業	未定		未定	-	139
	SLG	トミー	未定		未定	-	136
	SLG	ボトムアップ	未定		未定	54	136
	SLG	マクシス	未定		未定	-	136
	ETC	開発/サルブルネイ（マリーガルプロジェクト）	未定		未定	-	139
	ETC	開発/パーラム（マリーガルプロジェト）	未定		未定	-	139
	RAC	日本システムサプライ	未定		未定	-	139

読者が選ぶドキドキ

N64ドリームランキング

読者が選ぶ期待の新作TOP20

うぉぉぉ
遅刻だ！

ダッシュ！

ゼルダ敵なし！
ついに4000PT突破だ

順位	PT数	前号順位	タイトル	発売元・ジャンル・発売日
1	4074pt	1(→)	ゼルダの伝説 時のオカリナ	●任天堂 ●ACT ●カセット版／4月下旬 64DD版／未定
2	1694	3(↑)	MOTHER3（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
3	1667	6(↑)	ポケモンスタジアム	●任天堂 ●ETC ●6月
4	1356	5(↑)	スーパーマリオRPG2（仮）	●任天堂 ●RPG ●未定
5	1082	7(↑)	実況パワフルプロ野球5	●コナミ ●SPT ●3月26日
6	1021	4(↓)	ピカチュウげんきでちゅう（仮）	●任天堂 ●ETC ●未定
7	862	8(↑)	スーパーマリオ64-2（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
8	745	9(↑)	F-ZERO X（仮）	●任天堂 ●RAC ●6月
9	517	12(↑)	シムシティー64（仮）	●任天堂 ●SLG ●夏
10	428	－	ポケモンスナップ	●任天堂 ●ETC ●秋
11	352	16(↑)	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア ●SPT ●未定
12	348	17(↑)	カービィ64（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
13	343	15(↑)	ウルトラドンキーコング（仮）	●任天堂 ●ACT ●未定
14	328	－	1080° スノーボーディング	●任天堂 ●SPT ●2月28日
15	315	19(↑)	金田一少年の事件簿（仮）	●ハドソン ●ADV ●98年
16	259	14(↓)	エルテイル（仮）	●イマジニア ●RPG ●春
17	254	－	マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●7月
18	245	－	マリオアーティスト タレントメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●7月
19	241	－	ファイアーエムブレム64（仮）	●任天堂 ●SLG ●未定
20	240	－	マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）	●任天堂 ●ETC ●7月

ポイント数は読者の期待度別にポイント数を加算して算出。↑↓は前回順位との比較、―は前回20位圏外のタイトル。集計期間…12月21日～1月31日。新作ソフトの期待度アンケートのため、この期間に発売済となるソフトは含まれません。

今月のお言葉

今月で連続13か月トップにして、当ランキング史上最高PT数をまたもぬりかえた堂々の1位はご存じ『ゼルダ』。ところで、今回、本当は9位にランクインしていたのが『ダビスタ』の64版。このランキング結果をとった読者アンケート（本誌2月号）ではスペースワールドでの山内社長の発言をもとに、選択項目にエントリーしてたんだけど…。『ダビスタ』に関してはメーカーからの正式なリリースがまだないということで、残念ながらこのランキングからは外しました。ダビスタファンのみんな、ごめんなさい。正式発表を待っててね。

←今月から各ソフトに分けて集計をとったマリオアーティスト3タイトルも仲良くランクイン。現段階ではSFC版を引きつぐ形の『ピクチャーメーカー』が一番人気だね

コレが売れてるN64ソフトTOP10

プルート全店売り上げ結果より／98年1月8日～2月7日

順位	前号順位	タイトル	発売元	発売日
1	1(→)	ヨッシーストーリー	任天堂	97/12/21
2	2(→)	ディディーコングレーシング	任天堂	97/11/21
3	－	新日本プロレス闘魂炎導	ハドソン	98/1/4
4	3(↓)	64で発見!!たまごっち	バンダイ	97/12/19
5	4(↓)	爆ボンバーマン	ハドソン	97/9/26
6	5(↓)	ファミスタ64	ナムコ	97/11/28
7	－	シムシティ2000	イマジニア	98/1/30
8	6(↓)	ハイパーオリンピック イン ナガノ64	コナミ	97/12/18
9	9(→)	ぷよぷよSUN64	コンパイル	97/10/31
10	－	NBA IN THE ZONE'98	コナミ	98/1/29

PICK UP!

シムシティ2000

地球上での街作りだけにあきたらず、宇宙にまで街作りに進出できるシリーズ最新作。今回は市長のお見合いをはじめ、ファンなら必見の新要素が盛りだくさんだぞ。

98年気になるお年玉ランキングTOP10&20

2月号読者アンケートより（1月30日まで到着分）

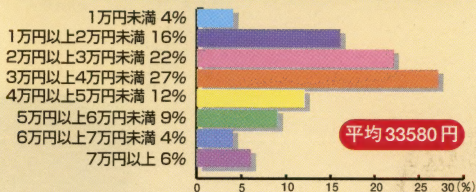
お年玉は全部でいくらだった？

順位	PT数	総数
1	295pt	3万円以上～3万5千円未満
2	221	2万円以上～2万5千円未満
3	134	4万円以上～4万5千円未満
4	120	5万円以上～5万5千円未満
5	119	1万円以上～1万5千円未満
5	119	1万5千円以上～2万円未満
7	118	2万5千円以上～3万円未満
8	116	3万5万円以上～4万円未満
9	51	4万5千円以上～5万円未満
10	42	6万円以上～6万5千円未満

1万円未満 4%
1万円以上2万円未満 16%
2万円以上3万円未満 22%
3万円以上4万円未満 27%
4万円以上5万円未満 12%
5万円以上6万円未満 9%
6万円以上7万円未満 4%
7万円以上 6%

平均 33580円

0 5 10 15 20 25 30(%)

お年玉で買ったモノは？

順位	PT数	タイトル
1	627pt	ゲームソフト
2	369	特になし（貯金）
3	112	本・雑誌類
4	70	音楽CD
5	61	洋服類
5	61	ゲーム周辺機器（コントローラなど）
7	38	NINTENDO64本体
8	27	MDウォークマン
9	24	ハイパーヨーヨー
10	21	ゲームボーイポケット
11	20	ポケモングッズ各種
12	19	プレイステーション本体
13	12	その他
13	12	プラモデル
15	10	時計
16	8	つり具
16	8	エアーガン
18	7	テレビ
18	7	デジタルモンスター
20	6	たまごっち各種

ちなみにお年玉総額10万円以上の人が、なんと29人もいた。これには編集部員たちも怒りだした…いや、うらやましがってたぞ。ま、お年玉といえば「もうかる」反面、大半を親にまきあげられる＝貯金してくれるのはしょうがないけどね（みんな一度は通る道だ）。また、64DDや今後出るソフトを買うために今ほしい物をガマンして貯金してるという人も多かった。エライ！

お年玉で買ったN64ソフト

順位	PT数	ゲームタイトル
1	117pt	ヨッシーストーリー
2	37	ディディーコングレーシング
3	22	シムシティ2000
4	21	64で発見!!たまごっち
5	17	スノボキッズ
6	15	ファミスタ64
7	14	電流イライラ棒
7	14	マリオカート64
9	12	飛龍の拳ツイン
10	10	新日本プロレス闘魂炎導

↑買ったソフトのうち、約7割はN64ソフトという結果（記入分のみ）。ソフト名を答えてくれた数を集計するとこんなカンジです

ゲーム機を何台持ってる？BEST10

1月号読者アンケートより

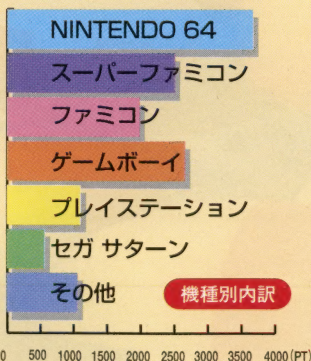
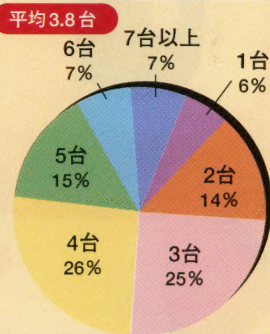
順位	PT数	台数
1	823pt	4台
2	799	3台
3	465	5台
4	459	2台
5	226	6台
6	207	1台
7	114	7台
8	54	8台
9	24	9台
10	12	10台

平均3.8台

6台 7%
7台以上 7%
1台 6%
2台 14%
3台 25%
4台 26%
5台 15%

機種別内訳

NINTENDO 64
スーパーファミコン
ファミコン
ゲームボーイ
プレイステーション
セガ サターン
その他

0 500 1000 1500 2000 2500 3000 3500 4000(PT)

一家に一台ファミコンという時代は今は昔。傾向としてはFC、SFC、N64とGBをそれぞれ合わせ持っている人が多かった。稼働率ではN64を一番よく使っていると答えた人が約8割だったのに対して、SFCも1割強の人が最も使っているハードとして挙げていた。ゲーム書き換えシステム「ニンテンドウパワー」もはじまったSFCは、まだまだ現役のゲーム機みたいだね。

編集部が選ぶ オススメ発売中N64ソフトTOP10

順位	PT数	タイトル	ジャンル	発売元	発売日
1	22pt	スーパーマリオ64	ACT	任天堂	96/6/23
2	21	マリオカート64	RAC	任天堂	97/12/14
3	18	実況パワフルプロ野球4	SPT	コナミ	97/3/14
4	13	ゴールデンアイ007	SHT	任天堂	97/8/23
5	10	スターフォックス64	SHT	任天堂	97/4/27
6	7	ウェーブレース64	RAC	任天堂	97/9/27
6	7	実況ワールドサッカー3	SPT	コナミ	97/9/18
8	6	ワンダープロジェクトJ2	ADV	エニックス	97/11/22
8	6	ヨッシーストーリー	ACT	任天堂	97/12/21
10	4	がんばれゴエモン	ACT	コナミ	97/8/7
10	4	爆ボンバーマン	ACT	ハドソン	97/9/26
10	4	パイロットウィングス64	SLG	任天堂	97/6/23
10	4	バーチャル・プロレスリング64	SPT	アスミック	97/12/19

集計方法…1月21日までに発売されたソフトで、各編集部員お気に入りのソフトを5位まで挙げ、順位ごとにPT換算して集計

←『マリカ』の4人対戦では、盛り上がりすぎて（そしてうるさすぎて）隣にある別の編集部には迷惑だったはず…

かな～りゲームの好みが分散している編集部の面々だけど、上位にあがったものは個人のシュミをこえてほぼ全員がオススメとして挙げたソフトだ。来月からは読者が選ぶおすすめソフトを発売中N64ソフトのページに載せていく予定なので、乞うご期待！

「ソフト実売価格鑑定団」は、今月から発売中N64ソフトのページ（P90）に移動。来月からは同ページで読者のおすすめ・発売中ソフトランキングを掲載していくからね。

実況パワフルプロ野球5

球春開花す

●発売元：コナミ
●発売日：3月26日
●価　格：7800円
●容　量：未定
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1～2人 ●コントローラパック：対応

パワプロ最新作はN64で!!

野球するならパワプロで!!

98年ペナントはもう始まっているぞ!!

98年プロ野球開幕まであとふた月弱。だが、しかし、もう諸君の98年ペナントは始まっているといって過言ではない。そうだ、『パワプロ5』が先陣をきって、諸君の野球ライフを充実させるからだ。前作『パワプロ4』で、野球ゲームの王者たる威厳を見せつけてからはや1年。さらに極まった『パワプロ』がここに誕生した。ほぼ完成されたシステムをさらに練り込むことによって生み出される遊びやすさは、まさにユーザーの立場にたったソフトといえよう。
詳しい紹介は次ページからお送りするが、まず、今回この『パワプロ5』をプレイしていえることは、「監督の難しさ」を体験できるということ。「ケガ」の要素が追加されたペナントモードでは、135試合を30人の1軍選手枠でどう戦うのか？といったことや、新サクセスモードでは自分の育成だけにあらず、高校野球部を指揮する楽しさも体験できるからだ。もちろん、選手としてプレイするおもしろさはよりいっそう深まっているし、長期にわたって遊べることはうけあいだ。というわけで、前作を極めたと自称する諸君よ、もう一度原点に戻って挑戦してみてくれたまえ。きっと前作では味わえなかった喜びも見いだせるはずだ。

ここに野球のすべてがある

◆もちろん選手データも98年最新版。昨年実際に活躍した選手で思う存分暴れ回ることができるはずだ。西武、ヤクルト、横浜ファンは楽しくゲームができそうだぞ。特に西武、松井の足の速さは久々に盗塁の面白さを体感できるぞ。巨人ファンのみんなも……いや、それなりに楽しめるって!!

『パワプロ5』ここが変わった！よりよくなった!!

1 グラフィックが変更された!!

まずは画面を見るとわかる通りグラフィックが前作のポリゴンキャラからドット絵のグラフィックに変更された。なので、ちょっと色が濃い感じがするよね。でも、キャラのいろんな仕草がよくわかるし、スーファミなどの従来のシリーズもこちらだったので、今までのファンにはなじみやすいかも。みんなはどう思ったかな？　ただ慣れてしまえば、こちらのほうが見やすい感じはするかな。

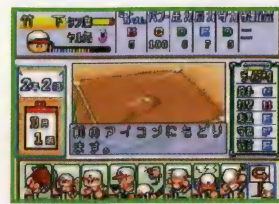
パワプロ4

◆キャラがCGのようで、つややかな印象があったんだよね

パワプロ5

◆従来のシリーズに戻った感じ。でも、色合いはすんごいキレイ

2 サクセスモードが一新された

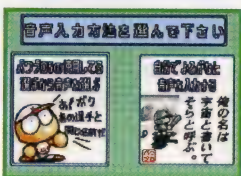
これは先月号でもお伝えしたとおり、サクセスモードが従来の2軍から1軍にあがるものではなく、高校3年間を過ごす高校野球編に一新された。より面白いイベントや高校ならではのイベントもあるので、リアルタイムに高校生活で野球部生活を送っているユーザーには楽しいかも。高校生活といえば同じコナミの『ときめきメモリアル』だけど、メモラーの諸君もこっちのほうで腕試しをしてみてはどうでしょうか？

◆楽しく熱い高校3年間を過ごすのだ。詳しくは14ページから

シナリオモードも追加!!

今回はさらにシナリオモードが追加。97年度の実際のプロ野球のシチュエーションを体験できるモードなんだ。詳しくは次号で。

3 これだけで一生遊べる!?サクセス選手もウグイス嬢が呼んでくれる!!

ある意味、今回のメインともいえるのがこれ。なんと、今回はサクセスで作ったオリジナル選手もゲーム中にウグイス嬢がコールしてくれるんだ。し・か・も、ただの五十音棒読みではない!!自分でアクセントや読み方を調整できるので、実際に名前を呼んだようにコールしてくれるってわけ。これスゴイでしょ。今までにはなかったもんね。とーぜん、やることといったら、エッチな言葉を入力して……違う違う!! そんなことに使ってはダメだ（編集部では、もうやったけど……）。これで、君の作った選手も名無しではなく、他の選手同様、「3番、センターまっしい」とかってコールしてくれるわけ。

どちらから選ぶ？

◆既存の選手と同名なら、そこから呼び方の選択もできるようになっている

名前を決定

自分でつけた名前を呼ばせたかったら、こちら。まずは、正式に名前を決定しよう。

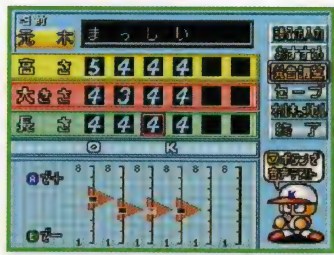
◆漢字とは全然違う呼び方も作れちゃうってわけなんだ。何でもアリだぞ

アクセントを決めよう1

次に呼び方のアクセントを決めよう。まずは、「おすすめ設定」からチョイスもできるんだ。呼び方が尻上がりだったら……とか4タイプの設定があるぞ。とりあえずここで試してみるとつかめるかも。

◆4タイプの中に君のお好みはあるかな？

アクセントを決めよう2

それでも決まらなかったら、こちら。音の長さや大きさ、高さを自由に調整できるので、これならどんな呼び方でもバッチリできちゃうってわけ。名前は最大6文字まで入力できるんだ。お好みの名前でね。

◆これで、どんな名前だろうと バッチリ呼んでくれる

'98ペナント大予想!! おっちゃん＆マッシーの巨人VS阪神今年はどーなる!!

阪神　おっちゃん　本誌副編集長

◆兵庫県は宝塚出身。阪神大好き歴数十年。阪神優勝の瞬間は阪神百貨店の前で酒のんで騒いでました。あの時10枚も買った阪神優勝記念テレカは値打ちでるやろか？いまだ独身

巨人　マッシー　本誌デスク

◆東京都は大森出身。巨人大好き歴30年。長嶋銀座パレードでは槙原と握手。あの時買ったジャビット君キーホルダーは観衆にまぎれて紛失。今年はパレードが見れるだろうか？

阪神：いやお互い去年はさんざんやったね。
巨人：いやほんまやね。
阪神：うちはええよ。最下位やおもてたらちごたし。その点あんたとこは優勝やおもてたのに、うちにも抜かれそうやったやんか
巨人：ほっといてくれ。
阪神：しかし一体なにがあかんかったんやろね。「パワプロ4」ではうちのグリーンウエルもおたくの清原もガンガンうちまくってたのに。まあうちのほうは「ムッシュ吉田のヌーボー野球」が定着するまで3年はかかるとみとったから、あのメンバーかんがえたらようやったほうとちゃうかな。
巨人：うちはやっぱり清原がチャンスで打たれへんかったことにつきるかな。あとヒルマンも全然やったし、斉藤もいまいち、4番バッターはようけおんねんけど、大砲ばっかりおってもなあ。でも今年は優勝やで。
阪神：何ゆうてんねん。今年は虎年やで、虎ゆうたらタイガーや、今年は阪神が優勝するにきまってるやないか！
巨人：毎年オープン戦だけは強いしな。
阪神：うるさいわい。今年の阪神はすごいで。大豊やらパウエルやら今までおらんかった外人がようけおって、久慈や関川はおれへんし一体どこのチームやおもたやんか。もう知らんやつばっかりやわ。
巨人：うちはもう大金かけて選手とるのは去年でやめや。今年はヒルマンもやってくれるはずやし、桑田ももう完ぺきや。清原は苦手の内角球の練習に余念がないし、松井はうまいことといったら3冠王やで。そうそう高橋の活躍も楽しみやなぁ。
阪神：有名なやつようけおってあんたとこはええな。う

4 そして野球はどー変わった?!

そして肝心な野球はというと……、これはもう何も言うことはないでしょ。完成されたシステムだけに、変にいじってほしくないな。という所があると思うんだけど、その点はバッチシ大丈夫。投手とのかけひきや、代打、投手交代のタイミングなど、実際の野球を見ている感覚で楽しめるんだ。各選手のデータもかなり忠実に再現してあるので、守備のうまい選手は最高だぞ。西武ライオンズの外野陣なんて球抜けないもの。もちろんゲームとしてスピーディな反応はN64ならでは。一度、これに慣れちゃうとなかなか他の野球ゲームはできないかもね。とにかく、野球が好きなら、このゲームをじっくり腰を据えてプレイしてほしい。ほんとーに細かい所までこだわっているから、きっと楽しめるはずだ。断言しよう!!

守備が画面でわかります

今回は守備体型も画面で確認できる。バントシフトだと、内野が前進してきてるのがわかるでしょ。こーいったシフトは実戦でもかなり大事だから相手の打者に合わせてバンバン使っていこうぜ。守備を固めてこそプロなのだ。

通常

◆通常画面ではこんな感じ。選手によって守備体型を変えていくことが大事だ

内後

◆よ～く見ると内野がちょっと下がっているのがわかるでしょ。いや、わかるって

バントシフト

◆内野はかなり前進。相手にプレッシャーを与えることができるもんね

外野の追っかけ方もこーなりました

外野がダダダッとボールを追いかけて走ったりすると土煙があがったりして、なかなか楽しい。あと、ちゃんとボールを見て追っかけてるってのが、よりよく見えるようになったでしょ。細かいところまでよくできてる!!

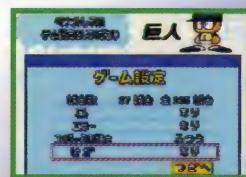
◆ちゃ～んとボールを見てます。これなら見失わないかも

そのほかこんな所も変更

- ミートの瞬間の音がより木製バットで打った音になった
- 実況がさらに盛り上がっているし、細かい所まで実況!
- 球場がさらにリアルに!! 画面もメチャきれい!!

1軍登録選手30人でペナントはどー変わっていくのか?!

今回から1軍登録選手が実際のプロ野球同様30人に設定されているので、ペナントモードでは、より選手起用がリアルになった。投手のローテーションはもちろん、ケガの「あり／なし」も設定できるので、当然「あり」にすればケガで使えなくなる選手もいるからだ。長いペナントを戦うにあたって君の采配が勝負を左右するってわけだ。

◆現在は開発中のため、選手はダミー。でも30人もいると目移りしそうだね

◆今回からケガ設定が追加。よりリアルを求めるなら「アリ」でしょう

ちで有名なんは芸能人とつきおうとる新庄と外国人審判とけんかした吉田監督くらいやからな。
巨人：ままそんなに卑下せんでもええやん。
阪神：だれも卑下してへんわい。阪神ファンはみんな自虐的なんじゃい。
巨人：あんまりかわらんやないか。まあええか、ところできみとこで来年活躍しそうな選手はおるんかいな。
阪神：とりあえず吉田監督はおもろいで。
巨人：選手の話しをしとるんや選手の!!
阪神：そうか、そうやなあ、うーんうーん……。
巨人：活躍する選手おらんのかい!!
阪神：そないにポンポンいわんでええやないか、ドラフト1位2位は高校生やから即戦力は難しそうやし、そういえばデーブ・ハンセンがおったなあ。こいつはバリバリの大リーガーやで。すぐ帰らんだらええけど。
巨人：なんやそれ、ハンセンってプロレスかなんかやっとったんかいな。
阪神：なにあほなことゆうてんねん。大リーガーてゆうたやないか。それにな今年は薮は沢村賞、新庄は打点王、和田は首位打者、ほんでハンセンがホームラン王や。これで優勝やな。
巨人：あいかわらずあんたは気楽でええな。ほんまに優勝できるとおもてんのかいな。
阪神：いや、優勝は横浜ベイスターズやとおもてんのやけど……。
巨人：何をゆうとんやいったい。あんた阪神ファンのほこりとかプライドないんか？
阪神：まあええがな、ところで君とこはだれが活躍するねん。
巨人：うちはようけおりすぎて話しはじめたら終わらんで。MK砲でホームラン75本。桑田、斉藤で40勝。長嶋監督のカンだけで15勝。日テレちゃんが営業中で30勝。相手チームが遠慮して勝たせてくれて25勝……。
阪神：もうええちゅうねん。わかったわ。そういうわけで、お互いに今年のスタメンを発表しようか。
巨人：ええで。そっちから教えてくれ。
阪神：うちは、一番セカンド和田2番ショート今岡 3番ファースト大豊 4番レフトハンセン 5番レフトパウエル 6番ライト桧山 7番センター新庄 8番キャッチャー矢野 9番ピッチャー薮がベストやろ。
巨人：ちょっと、ちょっとあんたとこレフト2人でまもるんか。サードどないすんねん。
阪神：あほ、サードは掛布にきまってるやないか。
巨人：おあとがよろしいようで。

てなわけで'98巨人・阪神予想オーダー

巨人		阪神	
1・高橋	9	1・和田	4
2・仁志	4	2・今岡	6
3・石井	5	3・大豊	3
4・松井	8	4・ハンセン	5
5・清原	3	5・パウエル	9
6・清水	7	6・新庄	8
7・元木	6	7・桧山	7
8・村田	2	8・矢野	2

サクセス高校野球編!!

親父よ! 3年間でオレは絶対プロになってやるぜ!!

そして今回のサクセスは装いも新たになった「高校野球編」。高校3年間を野球部員として過ごし、その実績いかんでプロのスカウトに認められ、希望球団にドラフトで入ることが目的なんだ。しかも、自分の育成だけにあらず、主将になるとチーム全体のめんどうもみることになる総合的なサクセスモードになるのだ。

◆高校生ということでパワプロ君も学ラン姿に。学帽が決まっているでしょ

まずは野球部に入部しよう!!

まずは、野球部に入部するところから始まる。希望球団や名称、守備などを選択してスタート。華々しい高校野球部の始まりかと思いきや、主人公の親父が現れて、とんでもない約束をさせられてしまうのだ。こうして、見事プロ入りできるかは君の手腕に託されたのだ!!!

◆自分の設定は基本的に前作と同様、投手の場合、投げ方も決定できるぞ

主人公をとりまく人々その1

谷田主将
◆3年生の頼れるキャプテンなのだ

花咲桜
◆1年生の新人女子マネージャーだ

おやじ
◆主人公の親父。ガンコそうだなぁ

鮫島先輩
◆2年生の先輩。ちょっとキザ

新しい画面と練習はこうだ!!

画面も前作とは変わった。主人公のステータスに精神力ポイントのゲージとタフ度のゲージが追加された。疲れとヤル気以外にも気をつけないといけない要素が増えたってこと。また通常アイコンには学生らしく「勉強」のアイコンも追加されているのでした。

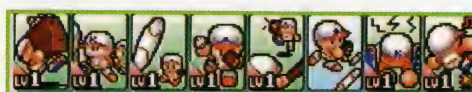
タフ度	いわゆるスタミナとは多少異なるようだ。
ヤル気	今回は趣味がないので、何で回復するのか?
精神力ポイント	これが少ないと練習もあまりうまくいかない?
チームデータ	今回はチームの力もイベントに影響する

主人公が主将になると、地区大会などは他の選手も操作してプレイすることになる。チーム力も鍵になってくるってわけだ。

練習・野手

どの練習で何の要素が増減するのかは来月紹介しよう。

練習	
雑用	まずは雑用から。一生懸命やろう
ノック	守備がうまくないとプロにはなれん
ランニング	丈夫な体は走り込みからですな
スプリント	短距離走だ。敏捷力アップはこれ
腕立て伏せ	高校生の筋力アップの基本だね
ストレッチ	体を柔軟にして疲れをいやすぞ
素振り	1日1000回?! 打者の基本だぜ
ポジティブシンキング	精神力を鍛えるにはこれなのだ

練習・投手

基本的には野手と同じ。効率のよい練習をしていこうね。

練習	
雑用	精神の鍛錬にももってこいかも
ノック	いつ野手にされるのか不安だし…ね
ランニング	投手は丈夫な下半身が必要だぞ
変化球	高校生でも変化球は必要になってくるのだ
遠投	肩の力もないと速い球はムリだな
ストレッチ	疲れをとるにはこれが一番なんだな
投げ込み	コントロールをあげないとね
ポジティブシンキング	なにごとも良い方へ考えよう

そしてまきおこるイベントの数々

そしてもちろん野球漬けの毎日を潤わせてくれるイベントの数々もさらに楽しく一新されたんだ。ライバル猪狩兄弟の登場や彼女とのラブラブイベントなど、こっちのほうが夢中になっちゃいそうなイベントが盛りだくさんだ。もちろん、そのイベント次第で増減するパラメータもあるので、いろいろと試してみるといいかもね。

猪狩登場!!

◆出た!! 前作でも登場したライバルが、今回も登場。しかも他校の生徒らしいぞ

部室でマネージャーと……

◆部室で桜ちゃんといい雰囲気に……。もしかして彼女になるなんてことが??

夏合宿始まる

◆夏の大会で敗退した後に待ち受けていたのは地獄の夏合宿だ。キツイぞ!!

みんなの評価も気になるところ

◆みんなが自分をどう思っているかも絶えずチェック。嫌われ者にはなりたくないよね

◆2年生に見事、次の主将に任命される。よ～し、これでさらに燃えてくるぜ!!

主人公をとりまく人々その2

教頭
◆勉強、勉強とうるさいザマス

猪狩弟
◆兄とは対照的なさわやかさんだ

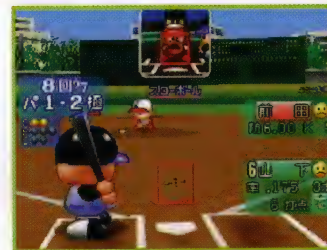
松倉
◆新1年生のよくしゃべる後輩

香本
◆新1年生の、のんびり屋の後輩

目指せ甲子園!! 球児たちの熱い戦いが始まる

夏が近づくと甲子園に向けての地区予選大会が始まる。主将でないときは、プレイヤーは主人公を操作するだけだが、主将になるとチーム全員を操作して勝利に導かなくてはならない。試合は7回からの終盤3回を戦うことになるぞ。心して試合に臨むのだ。

◆まずは地区大会からスタートするんだ

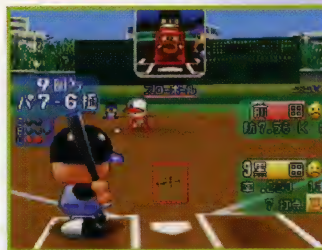
◆見事、勝利に導くことができるのか？

◆チーム一丸となって勝利を目指していこう

この後は一体どんな展開が待ち受けているのか？

というわけで、残念だけど今回はここまで。この後の展開は君の目で確かめてちょうだい。見事プロ入りできれば、君だけのオリジナルチームを作ることもできるからね。このサクセスで作った選手をプロのチームにアレンジでいれて、ペナントを勝ち抜きMVPをとれるようになれば、それが最高ってもんだぜ。君なりのサクセスシナリオを夢に描きながらプレイするとよりいっそう楽しいかもね。

彼女はどーなる!?

◆バレンタインなど様々なラブラブイベントがあるんだ。君は彼女をゲットできるか？

プロ入りはどーなる?

◆プロ入り決定の瞬間はドラフト会議なのか？一体どんなエンディングがあるのか？

犬はどーなる？

◆またしても登場の犬。この犬はなんなのか？なぜ主人公のそばにいるのか？

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!™

Fighters' NEXTream

発売ひとつき前!!

イメージトレーニングで最強を目指せ!!

今月はタイプ別の攻略を指南していこう

●発売元	コナミ
●発売日	3月26日発売
●ジャンル	3D対戦格闘
●価格	6800円
●容量	96M
●プレイ人数	1～2人
●振動パック	対応
●コントローラパック	対応

まずはキャラクター選びから

発売ひとつき前の今月は簡単な攻略指南をベースに紹介していこう。詳しい攻略はソフト発売後に紹介するぞ。さて、まずは既存の8人のキャラクターから自分のキャラを選んでみよう。いろんなタイプのキャラがいるけれど、まずは外見で判断しちゃいましょう。つーとやっぱ女の子か?!

↑8人の既存のキャラからまずは選択してみよう。とりあえず外見で判断しちゃおう

自分だけのキャラならエディットで

既存のキャラよりオリジナルが作りたい人はエディット機能を使おう。顔、身長、体重、髪型などかなり細かい設定が可能なんだ。しかも、トレーニングをすることによって、既存キャラから技を伝授してもらうことができる。まさに、自分だけのオリジナルキャラが誕生するのだ。

↑マイキャラの身長によって大、中、小タイプが決定されるのだ。デカキャラもつくれるぞ

タイプによって攻め方も変わるぞ

キャラは大中小の3タイプにわけられる。自分の選んだキャラによって、相手キャラへの攻め方や、相手キャラからの防御の仕方も異なってくるので注意しよう。詳しくは右ページを見てくれ。

↑大きいキャラVS小さいキャラだと当たる範囲も変わってくるのだ

技を伝授されるのは経験なのだ

伝授される技は勝負の勝ち負けに関係なく、戦った経験によって新たに伝授されるようになっている。ある程度の技を覚えれば、他のモードに参戦できるようになるので、がんばって育てよう。

↑勝てばもらえる技が1つだけあるんだ。なので勝て

特別企画 コナミ開発者VS 64ドリーム 『G.A.S.P!!』格闘対決!!

コナミ開発者VS64ドリームによる『G.A.S.P!!』対決は今までにない緊張感のもと行われた、なぜなら、3本勝負で編集部が勝てば、勝った人数だけ超高級レストランにご招待、負ければ負けた分だけページをとらなくてはいけないというルールのもと行われたからだ。

勝てば!ロブション!!結果は次号で!!

↑アンドレ、ケイ少佐、マッシーの3人が選抜チームとして出場

↑対するコナミ陣は女性1名を含む3人が出場。戦いの結果は？

それではどう戦っていくのか研究してみよう

指南1 自分キャラがどのタイプなのかを覚えるのだ

登場キャラ８人はそれぞれ特性があるんだけれど、身長のサイズで３タイプに分けることができると思うんだ。だから、自分がどのキャラを使うかによって相手との身長差も考慮に入れて戦うようにしてみてはどうかな？特に連続技を入れたい場合は重要かもね。

◆相手が小さいキャラだと入らない連続技もありそうだぞ

小キャラ

リンや薫がこのタイプ。大きいキャラの上段連続技が入りにくいという特徴があるんだ。

◆小さい分だけ上段をかわすことができる。ただし下段攻撃がききそうかもね

中キャラ

魁や瀬里奈がこのタイプ。いわゆる標準ってヤツだ。相手に左右されないってのはいいやね。

◆相手が誰であろうが技をかますのに不利はナシ。思う存分戦うのだ

大キャラ

小キャラに対してはしゃがまれちゃうとパンチ攻撃が当たらない!!下段をうまく使って戦いたいぞ。

◆でかいぶんだけリーチも高いんだよね。相手がしゃがむと当たらない!!

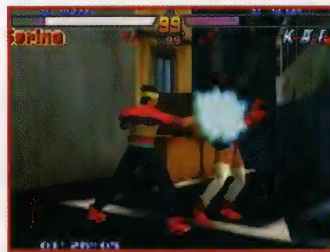
指南2 地形や障害物などを利用するのだ

このゲームでは背景の障害物も戦いに利用できるんだ。ダメージを軽減してくれるものや、ダメージを増やしてくれるものもあるので、うまく利用していこう。

ステージによっては、さらに戦いの場が広がる場所もある

◆一見、行けなさそうだが……実はこの奥にもステージが続く。

岩や車など

車などを相手が背にした場合、うまく攻撃すると、その勢いで車に当たり、ダメージを増加できるぞ。

◆一気にラッシュしてバスにぶつけてしまえばいいんだ。これが結構快感なのでした

障害物など

障害物を相手が背にした場合は、それ以上、真後ろには下がれなくなるので攻撃のチャンスだ。

◆相手が回り込もうとする前に攻撃して動きを封じ込めろ。この後はボコボコだぜ

水

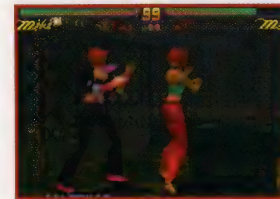
水はダメージを軽減してくれる場所だ。自分だけ飛び込んで戦えばかなり有利になるかもね

◆後ろには水がある。ここから攻撃すれば結構有利かも。ダウンしてもダメージ軽減だしね

指南3 スウェーや起きあがり攻撃にも気を使え!!

このゲームでは、ただガードするよりもスウェーを使って避けたり、軸移動で避けたり、様々な回避が可能だ。また、起きあがりもいくつかのパターンがあるので、しっかり操作を覚えておこう。

◆スウェーでさけて即、攻撃に移ることも可能だぞ

◆ダウンから起きるのも様々な方法がある。状況判断を

◆相手の後ろに回り込めれば超ラッキーだぞ

指南4 キャラクター別の戦い方を考えてみよう

連続技につないで有利に戦おう

戦い方を考えると、やっぱ基本はキャラクター。自分が使うキャラクターの技を覚えて、きちんと出せるようにしないといけないからね。詳しい技リストは発売直前の来月号で紹介するとして、今回は8人のキャラの連続攻撃を見ていこう。しかも先制攻撃にこだわった連続攻撃だ。READY FIGHTの試合開始とともにズバババンと連続で攻撃が決まったら気持ちいいもんね。それではいきまっせ!!

⬆打撃系格闘ゲームなだけに連続技がかっこよく決まるのだ。ハデにきめていこうぜ

⬆パンチとキックをうまく組み合わせて連続技にしてみよう。気持ちよく決まるんだ

⬆とどめは投げ技で決め!! 相手に攻撃を与える間もなくノックアウトだ

氷室 魁

年齢：18才
身長：172cm 体重：68kg
格闘スタイル：中国拳法
その道では名を轟かせる格闘少年。女性にはまったく興味が無く、日夜修行に明け暮れる。

⬆今回は左が1Pキャラ、右が2P衣装のキャラの写真を載せてみました

⬆まずは下段蹴りから入って次に旋腕仏をぶちこんでみました。これで見事に相手が吹っ飛びます。えいやっ!! って感じがしていていいでしょ。蹴っている間に次のコマンドを入れておくといいぞ

薊・キャロル・リン

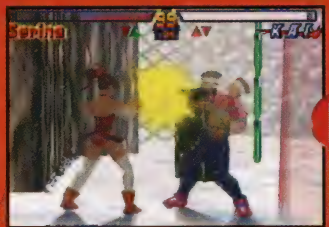
年齢：16才
身長：155cm 体重：48kg
格闘スタイル：カラリパヤット
インドでも名門の武術家の父と、大物女優の母を持つ武術家。現在売りだし中のアイドルでもある。

⬆小さい体型を上手く利用すれば、大きな相手でもノックアウトだ

⬆中段に当たる蹴りで間合いをつめた後に、華昇拳でぶっとばす快感。自分より大きなキャラをぶっとばせると気持ちいいよね。ダウンしたらすかさずダウン攻撃をかましてやるのだ

飛勇瀬里奈

年齢：17才
身長：165cm 体重：57kg
格闘スタイル：コマンドサンボ
氷室魁に恋する女子高生。魁に認めてもらうため格闘の世界に入り、メキメキと腕をあげている。

⬆2Pキャラは黄色い帽子をかぶってます。君だったらどちらがお好みかな？

⬆初心者なら最も使いやすいのが彼女だ。特に有効なのが写真右のスニークサイドスラッシュ。コマンドも簡単なので相手を転ばすにはこれが一番。もちろんその後はダウン攻撃だ

堺 勇馬

年齢：26才
身長：187cm 体重：87kg
格闘スタイル：ムエタイ、カポエラ、キックボクシングの総合格闘技。自分こそが最強という信念を抱き戦いに身を投じる男。

◆足技が得意な勇馬。相手に言わせれば足癖が悪いってこと？ほんとやりにくいですわ

◆基本は足技。多彩なキックを持っているので、連続攻撃に組み込んで使えば、より強力な技になるだろう。使い勝手もよいので、編集部アンドレはこのキャラで最強を目指している

八重樫 薫

年齢：19才
身長：163cm 体重：61kg
格闘スタイル：古武術全般
瀬里奈に想いを寄せ、魁を一方的にライバル視して修行に励んでいる。天才肌のお調子者。

◆お調子者とはいいながらも古武術のしぶ〜い技を使うのだった

◆かなり小回りがきくのでちょこちょこ動いて敵を惑わせるのがいいぞ。パンチから震脚掌という技がつなぎやすい。ダメージもいいので有効に使ってみよう

神呪寺狂也

年齢：27才
身長：182cm 体重：79kg
格闘スタイル：自己流ストリートファイト。完全犯罪に美学を見いだし、戦いに快楽を求める知能犯。異常なほどハイテンション。

◆やっぱ顔が怖いよね。君の近くに、こんな人が寄ってきたら迷わず逃げよう

◆見かけももちろんだが、技もけっこうイヤな技が多く、くらうと何だか無性に腹が立つぞ。特に右の頭捕まれるヤツ。編集部ケイ少佐はこのキャラで戦うんだよね。なんか性格表しているぞ

桐生院美樹

年齢：20才
身長：174cm 体重：65kg
格闘スタイル：マーシャルアーツ
マーシャルアーツを始めて2年で無敗伝説を作り出した、天才格闘女子大生。悲しい過去も持つ。

◆3人目の女性キャラは足技が得意なおねーさんキャラだぞ。男の子なら使うべし

◆足が長いので、通常の蹴りでも十分使える。このゲームにちょっと慣れたら彼女が使いやすいかも。身長が一緒と言うだけで、編集部マッシーが使用している。しかも2Pキャラで……

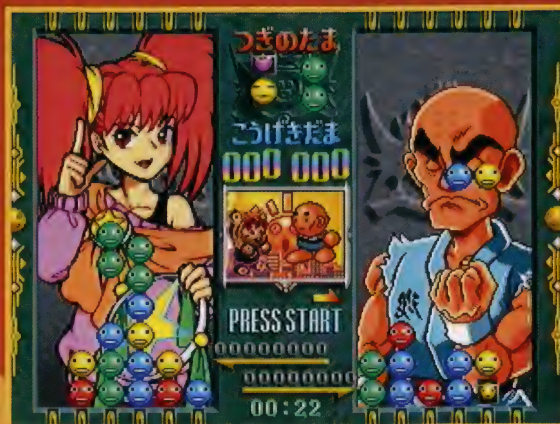
キラー・金剛

年齢：24才
身長：192cm 体重：97kg
格闘スタイル：プロレスリング
新進レスラーの若頭的存在で、この戦いを機会に知名度をあげて、新団体設立を目指す。

◆え、うそ24才?! ちょっとおっさんくさくないかぁ？でも急所ガードがいいよね

◆プロレスラーということで、投げ技は超強力。まさにプロですら一……。ハイパージャイアントスイングは一見の価値アリだ。通ならこのキャラで戦うとおもしろいかも

とにかくハマる!! 連鎖、連鎖の大白熱パズル

今月は東京都にお住まいの「シオラー」さんからお葉書いただきました。ありがとう。なになに、「64にはパズルゲームが少ないと思いませんか? 希望プレゼントはときめきフィギュアです」とのこと、ときめきフィギュアはあげられないけど、最初の答えは3月25日まではyes。でも26日からはNo。だって『進め! 対戦ぱずるだま』にはコナミの人気パズルシリーズが2本とボウリングゲームが1本加わった豪華3本立てのうれしい内容。これならたっぷり遊べるでがしょ。それじゃまた来月!!

進め! 対戦ぱずるだま ～闘魂! まるたま町～

- ●発売元: コナミ
- ●発売日: 3月26日発売
- ●ジャンル: パズル
- ●価格: 6800円
- ●容量: 64M
- ●プレイ人数: 1～4人
- ●振動パック: 対応
- ●コントローラパック: 対応

1Pプレイのストーリー

まるたま町の住民とゲームで対戦。勝つと得点に応じて「料理の塔の招待券」がもらえるとか……。一体そこには何がある?

◆まるたま町の住民とゲームで対戦。得点に応じて補助券がもらえるんだ

3本のゲームで楽しめちゃう贅沢ソフトだ

『ぱずるだま』と『とっかえだま』の2種類の人気パズルとボウリングゲームの『ころがしだま』の3本が入ったお得なソフトが登場だ。それぞれ対戦が楽しめるのでお友達接待ソフトとしては最適だし、ルールは簡単でハマる要素がメチャ強いから、1度プレイを始めたらとことん楽しめること間違いなしだ。春休みはこれ1本で熱中しまくりだぜ。

超個性豊かなキャラがわんさか出るぞ!!

各キャラによって「こうげきだま」のパターンが違うんだ

キャラクターは3つのゲームすべてに共通して登場するんだ。今回紹介するのは下の8人。連鎖することによって敵に送り込める「こうげきだま」のパターンがそれぞれ違うので、対策を練ったりするおもしろさもあるんだよ。このほかにもキャラは登場するんだぞ。

◆各キャラは『ぱずるだま』と『とっかえだま』の「こうげきだま」パターンをもっているんだ

◆キャラによって「こうげきだま」対策を練らなきゃいけないから、頭も使うぞ

各ゲームに登場するキャラから、まずは8人を紹介しよう

まこりん
小学3年生の9才。「3年生だもん!!」というセリフが印象的。これまた人気声優さんなんだ

ウパ太
野良ウーパー?元はペットだったらしいけど。どうやって生活しているんでしょうか?

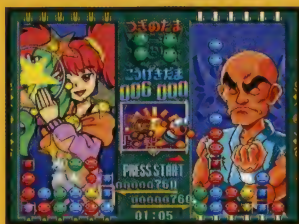
沢田まゆ
19才の高校4年生!!「高校生だって忙しいんだから!!」とは言うが、4年生っておい!!

あたぼう
ユミちゃんの子供で1歳の赤ちゃん。可愛い仕草で女の子には人気が出そうだぞ

リョウ
格闘家の29才。愛と正義の警備員なんだって。どんな格闘を見せてくれるのかな?

ドキドキ☆バニラ
魔法少女の11才。声はあの人気声優さん。連鎖の変身は様々で見るのが楽しくなっちゃう

チェリー
ナースの26才。メチャメチャ色っぽい声で楽しませてくれる。連鎖後の変身はスゴイぞ

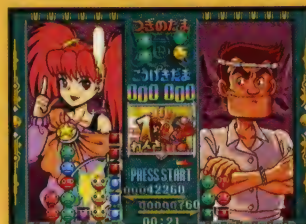
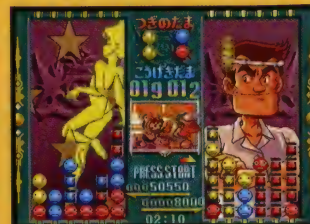
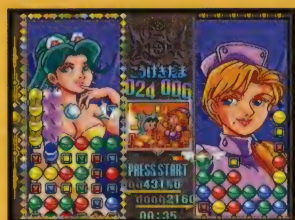
政
寿司屋板前の35才。連鎖するとハデハデな演出をしてくれるぞ。あ～寿司食いたい!!

ぱずるだま

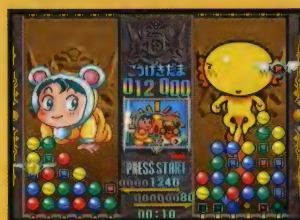
まずは『ぱずるだま』。落下してくる同じ色の「おおだま」を3つそろえれば消すことができるんだ。「おおだま」以外にも「こだま」というのもあって、これは「おおだま」が消える時に隣接していれば「おおだま」に戻るっていう玉。これらを利用して「おおだま」が3つ以上消せれば「連鎖」ができるぞ。

◆落下してくる「おおだま」を同じ色で3つ積めば消せるんだ

◆うまく積み重ねれば、1度に「おおだま」をいっぱい消せるぞ

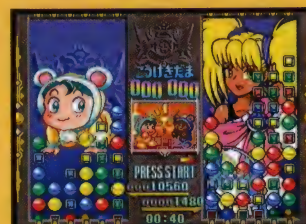
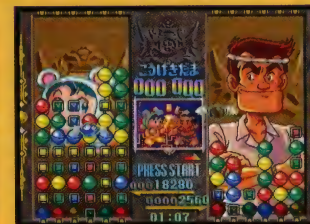
ルールは簡単!! 3つそろえて消す!!

連鎖のさせ方、返し方

◆一番簡単なのは同じ色どうし2つずつ積んでおいて、同じパターンの「おおだま」がきたら、消していくって連鎖がいいぞ

◆敵の「こうげきだま」のこだまが同色で並んでいれば連鎖のチャンス。隣に3つ積んで一気に連鎖させて消そう

とっかえだま

続いて『とっかえだま』。プレイヤーは「はねだま」を操作して画面上の「おおだま」をつかんで好きな場所に移動できる。そして同じ色の「おおだま」を3つそろえれば消すことができるっていうもの。好きな位置に配置できるから大連鎖の爽快感もバツグン。初心者でも連鎖の嵐を体験できるぞ。

◆「はねだま」を動かして欲しい玉をつかむ。後は好きな位置に

◆同じ色3つで玉は消せる。まとめてけせば連鎖ができるぞ

とっかえひっかえで連鎖の嵐

連鎖のさせ方、返し方

◆基本的に「おおだま」をそろえていけば、消すのは簡単。敵の「こうげきだま」のパターンを覚えれば大連鎖も手軽にできるぞ

◆詳しい攻略や各ゲームの連鎖の仕方は来月大特集するのでお楽しみに。もちろんキャラ変身も大公開だ

ころがしだま

最後は『ころがしだま』。簡単にいうと、ボウリングゲームなんだけど、4人でプレイできるし、手軽に遊べるから、『ぱずるだま』や『とっかえだま』の合間に楽しむといいかもね。しかも、投げられる玉が3種類あって、キャラによって相性のいいものもあるんだって。

◆4人まで同時参加可能だ。みんなでわいわい楽しもう

◆ボールも3種類。実はこのボールが正面を向くと……

4人で遊べるボーリングゲーム

対戦プレイでもりあがろう!!

◆なんと、ストライク3連発!! 専門用語で「ターキー」っていうんだけど、これ以上のスコアを出せるようにがんばろう!!

◆対戦プレイも楽しいぞ。相手の投球時にブーイングしたりしておジャマするのも楽しいかもね。え？それはズルいって？

NBA IN THE ZONE '98

NBA イン ザ ゾーン '98

さむ〜い冬にはNBAで熱くなろう!!

今年は東京も大雪が降ったりと寒い日々が続いたけど、そんな時はお家で冬のスポーツ観戦が熱くなれていいよね。でもそれだけじゃ満足できないって人には、このソフト。友達集めておこたでプレイすると体の芯まで熱くなるぞ!!

海の向こうでは熱い戦いが続いている!!

海の向こうのアメリカではただいまNBA公式シーズンの真っ最中!! 連日熱いバトルが繰り広げられているから、ファンの君もひいきチームの成績が気になっているんじゃないかな? では早速ゲームの紹介といきたいけど、その前に先月号での訂正とお詫びをさせてもらうので下に注目してね。

●発売元:	コナミ
●発売日:	発売中
●ジャンル:	スポーツ
●価格:	6800円
●容量:	96M
●プレイ人数:	1〜4人
●振動パック:	対応
●コントローラパック:	対応(123P)

訂正とおわび 先月号の記事内で『NBA IN THE ZONE'98』のソフト及び、NBAの公式コート、チーム名に間違いがありました。深くお詫びするとともに、正しい表記を掲載させていただきます。ごめんなさいでした。

Mode

◆Exhibition-エキジビジョン
1〜4人 対戦、協力プレイ
29チームの中から2チームを選んでプレイします。

◆All-Star -オールスター
1〜4人 対戦、協力プレイ
出場選手を自由に設定し、オールスター戦をプレイします。

◆Stats -スタッツ
'96〜97のスタッツ(チームやプレイヤーの成績、情報)を確認することができます。

◆コナミの柘植さん、水嶋さんに泣いてお詫びする編集部マッシー。関係者のみなさん、本当に申し訳ありませんでした。以後、このようなことがないよう心がけます

◆Team- Info -チームインフォ
全29チームの情報を見ることができます。

◆Playoffs -プレイオフ
1〜4人 対戦、協力プレイ
試合数、参加チーム数、対戦の組み合わせを設定し、プレイオフトーナメントをプレイします。

◆Season - シーズン
1〜4人 対戦、協力プレイ
試合を勝ち抜き、プレイオフトーナメントに進出し、NBAチャンピオンを目指します。

◆Schedule - スケジュール
'97〜'98のシーズンのスケジュールを確認できます。

Options -オプション

ゲーム設定、ルール設定等、試合中に関するオプションの設定ができます。

NBA公式コート

サイドライン
コーナー
エンドライン
3ポイントライン
フリースローライン
センターサークル
バックボード
ゴールリング(リム)
ペイントゾーン
センターライン
フリースローサークル

NBA IN THE ZONE '98なら
こんな楽しみ方もできるのだ!!

リプレイ機能も充実

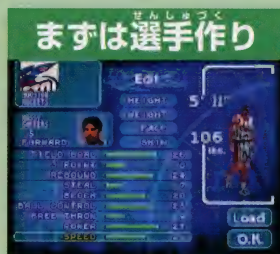
ひいきチームでNBAチャンピオンを目指すのもいいけど、このソフトは他にも充実機能がいっぱい搭載されているんだ。例えば、インスタントリプレイ機能。かっこいいダンクが決まったらぜひスタートボタンをかけてみよう。

⬆ポーズ画面でインスタントリプレイを選んでリプレイしてみよう

➡カメラ視点も変更できるし、かっこいいダンクは何度でも見ようね

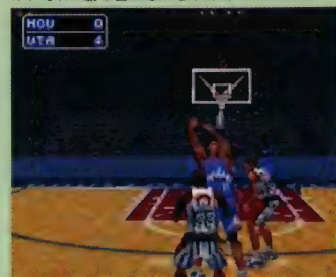
オリジナル選手で名プレイヤーと戦おう!!

NBAのスターを操作してプレイするのもいいけど、今度は彼らと戦ってNBAチャンピオンを目指すのはどうだろうか？ エディット機能を使えば思いのままの選手が作れるので、ぜひチャレンジしてみてはどうかな？

まずは選手作り

⬅身長も思いのまま。パワーフォワードは大型選手を作っちゃおう

戦術を考えよう

⬅自分のチームで誰をキーマンにするのか？ 試合運びを考えてみよう

⬇あこがれのスター選手と対戦して勝利できれば、それに勝る喜びもひとしおだ

全29チームを紹介しよう

イースタンカンファレンス

セントラルディヴィジョン	
ATLANTA HAWKS	アトランタ ホークス
CHARLOTTE HORNETS	シャーロット ホーネッツ
CHICAGO BULLS	シカゴ ブルズ
CLEAVELAND CAVALIERS	クリーブランド キャバリアーズ(キャブス)
DETROIT PISTONS	デトロイト ピストンズ
INDIANA PACERS	インディアナ ペイサーズ
MILWAUKEE BUCKS	ミルウォーキー バックス
TORONTO RAPTORS	トロント ラプターズ

アトランティックディヴィジョン	
BOSTON CELTICS	ボストン・セルティックス
MIAMI HEAT	マイアミ・ヒート
NEW JERSEY NETS	ニュージャージー・ネッツ
NEW YORK KNICKS	ニューヨーク・ニッカボッカーズ(ニックス)
ORLAND MAGIC	オーランド・マジック
PHILADELPHIA 76ERS	フィラデルフィア・セブンティシクサーズ(76ers)
WASHINGTON WIZARDS	ワシントン・ウィザーズ

ウエスタンカンファレンス

ミッドウエストディヴィジョン	
DALLAS MAVERRICKS	ダラス マーベリックス(マブス)
DENVER NUGGETS	デンバー ナゲッツ
HOUSTON ROCKETS	ヒューストン ロケッツ
MINNESOTA TIMBERWOLVES	ミネソタ ティンバーウルブス
SAN ANTONIO SPURS	サンアントニオ スパーズ
UTAH JAZZ	ユタ ジャズ
VANCOUVER GRIZZLIES	バンクーバー グリズリーズ

パシフィックディヴィジョン	
GOLDEN STATE WARRIORS	ゴールデンステート ウォリアーズ
LOS ANGELS CLIPPERS	ロサンゼルス クリッパーズ
LOS ANGELS LAKERS	ロサンゼルス レイカーズ
PHOENIX SUNS	フェニックス サンズ
PORTLAND TRAIL BLAZERS	ポートランド トレイルブレイザーズ
SACRAMENTO KINGS	サクラメント キングス
SEATTLE SONICS	シアトル スーパーソニックス(ソニックス)

※先月号ではチーム名の表記に間違いがありました。関係者のみなさまには大変ご迷惑をおかけしました。お詫びいたします。

今月はリンクの戦闘アクション画面を大量入荷！

ゼルダの伝説®
時のオカリナ

●発売元	任天堂
●発売日	4月下旬予定
●ジャンル	3Dアクションアドベンチャー
●価格	6800円
●容量	256M
●プレイ人数	1人
●振動パック	対応
●コントローラパック	未定

タイトルロゴの「時のオカリナ」の「時」の部分に注目。砂時計になっているのだ。気がついていなかった人も意外と多いんじゃないかな？　チリチリと砂がこぼれ落ちていく様子を見ながら、じっと発売日を待ちましょう。それが正しい『ゼルダ』ファンの姿。

おとなリンクとこどもリンクの身長を比較してみよう！

今回初公表されたおとなリンクとこどもリンクの立ち姿のイラスト。年齢はこどもリンクが6～7歳、おとなリンクが14～15歳ぐらいと設定されていたが、身長はどうなんだろう。「おとなリンク170センチ弱、こどもリンク約110センチといったところでしょうか」(任天堂・広報)とのこと。君の身長と比べると、リンクがますます身近になるのでは？

SCENE 1 リンク！走れ！街を！

街の中でも臨場感！

今月の新着画面でもっとも目を奪われたのは、この街を走るリンクの写真だ。実在する街のようだと言ってしまうのは簡単だが、なんだかとてつもなくリアルじゃないか？　グラフィックの描き込みだけの話ではない。画面全体の持つフンイキから、温度や空気の流れや、あるいは音（小鳥の鳴き声や街のざわめき）までもがリアルに五感に感じられるようだ。ずっと宮本さんが言っているように、『ゼルダ』はその場に行って来たかのような臨場感あふれるゲームになるはずだ。それはダンジョンだけでなく、こんな街角でも感じることができる共通したテーマなんだろう。

↑街でのカメラアングルは1つだけではなかったようだ。また、街や村が複数存在することも判明したぞ。後ろに立っている人物にも注目！

↑110センチというと、ドラえもん（129.3センチ）よりちょっと低いぐらいか…って、どんなたとえやねん。身長が低いからできること、できないこと、いろいろありそうだ

SCENE 2

謎多き一角獣の泉でこどもリンクの見たものは？

↑これまでに公開された馬に乗るリンクの写真は、すべておとなリンクだった。馬もやっぱりこども馬とおとな馬があるんだろうか？

3体の一角獣のモニュメントと噴水

暗い通路を抜けこどもリンクがたどり着いた場所には、見たことのない泉があった。なんだかとても幻想的なフンイキが漂う泉で、きっと静寂に包まれているんだろう。水の流れる音だけが壁に反響して聞こえていたりしそうな…、そんな気がする。泉と言えばSFC版にあった妖精の泉を思い浮かべるが、この泉がそれと同じく体力回復の場であるかどうかは定かではない。泉の中には3体の一角獣のモニュメントがある。『ゼルダ』シリーズに一角獣（ユニコーン）が登場したことはないハズだ。それだけに、あえて一角獣のモニュメントで飾られているこの泉での目的が気になってしまう。64版のメインキャラ（？）となる馬とは、まさか関係ないだろうけど…。

一角獣の首の向きにも注目

3体の一角獣のモニュメントは、なぜかそれぞれ首の向きが異なっている。正面左から順に、首を上に向けていっているようだ。じっと見ればみるほどに、謎が深まるこの泉。いったい何をするところ？「今は想像におまかせします」（任天堂・広報）。う〜ん。

◆モニュメントに近づき台座の部分をよく見ると、トライフォースの紋章が刻み込まれている。むーん、謎だらけ…

SFC

小さな妖精が飛んでいる泉と、大きな妖精がいる泉があった。体力が回復できる。泉に入るとピシャピシャという音が壁に反響して、いい感じでした。

きればば主役の登場！

※画面は開発中のものです。

SCENE 3

VS.アモス！ついに回転斬りが炸裂！

近づけば動きだすぞ！

石像アモスと戦うリンクの写真が2パターン公開された。1つはパチンコで狙い撃つもの、そしてもうひとつは…、お待たせしました！　その存在だけは伝えられていたが、画面写真はずっと非公開だったリンクの必殺技「回転斬り」がいよいよ登場！　アモスも回転斬りも昨年11月の「スペースワールド」で公開されていたが、誰もが確認できたワケではないだろう。右の連続写真でじっくり見てほしい。SFC版をプレイした人なら、近づくとガシンガシンと動きだし追いかけてくるこいつの動きに、ずいぶん苦しめられたはず。N64でも同じ性質であることは間違いないと思う。

➡リンク視点でパチンコを撃つと、このようになる（弓矢の場合も同じだ）。アモスに直撃してはいるが、あまり深いダメージにはなっていないようだ…。

パチンコで狙い撃て！

連続写真でチェック！

➡体をひねって一撃、振り向きざまにさらに一撃。2度ヒットしているのがわかる。SFC版のように、キラリンとしたエフェクトは加わるか？

お待たせ！回転斬り！

SFC

SFC版での操作はAボタンを押してタメ、離すと回転斬りだった。「スペースワールド」でも試してみたが、やはり操作はAボタンタメだった。しっくりくるが、連続でできないところが難点。だからいいのか。草刈りが気持ちよかったなあ。

呪いの彫像アモス

ゴロン山岳地帯に住むゴロン族が、かつて盗賊よけにと石に刻んだ彫像。しかし長年放置された結果、ダンジョンで遭難死したものたちの欲望と邪念がやどり、侵入者を襲うモンスターとなった。体は風化によりヒビ割れている。

SFC

リンクが近づくと体が光って、襲いかかってくる。こいつがいるから、東の神殿方面には近づきたくなかったもんだ…。左の写真は、逃げ場のないリンクさんのお姿。

SCENE 4

VS.テクタイト！デクの棒を振り回せ！

ピョンピョン跳ねる動きもスケールアップ

こちらもおなじみの敵キャラ、テクタイトだ。頭上高くトリッキーに動くので、剣を振り回すだけではなかなか倒すことができない。今回公開された写真でリンクが持っているのは、すっかりおなじみになったデクの棒だ。なるほど、リーチのあるデクの棒なら、頭上から襲ってくるテクタイトも迎撃しやすいってワケか。「スペースワールド」では、こいつらに襲われたときのカメラアングルがえらくかっこよかったと記憶している。地面スレスレからあおるような位置にカメラが移動し、迫力あるアングルで戦ったが、さて本番では？

◆先月紹介したゴロン族。ショーではゴロン山岳地帯でテクタイトと遭遇したゴロ

四足甲虫テクタイト

岩場などに生息する巨大な甲虫。赤く光るひとつ目が気持ち悪い。あまり知能は高くないが、その異常に発達した四本の足で高く跳ね上がり、上空から体当たりで襲いかかってくる。群で行動することが多いようだ。

SFC

デスマウンテンではテクタイトや落石のせいで、いつもハートが乏しかったなあ。青いテクタイトと、それより攻撃力の高い赤いテクタイトの2種類がいた。矢をブスリと当てれば倒せる。

テクタイトに襲われた！

連続写真でチェック！

◆ゴロン山岳地帯で、テクタイトの群に襲われるこどもリンク。ゴロン族は助けてくれないゴロ。まずはパチンコで…

◆きっと狙う場所は赤い目玉だろう。だが敵の数は多く、動きも素早い。はたしてうまく倒せるか？　もっとうまいテがありそうだ…。そうだ、デクの棒だ！

◆この長さなら、多少離れていてもビシバシ叩き落とせそうだ。おっと、Zトリガーボタンで「注目」することも忘れずに！　ところがこのデクの棒には意外な欠点があり…

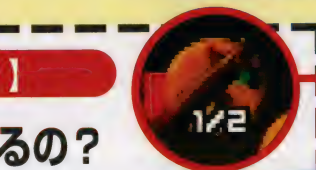
今月の【なんで？どーしてそーなるの？】

デクの棒が1/2の長さになったらどうなるの？

右の写真に注目してほしい。アイテムアイコンのデクの棒の表示が1/2となっているのだ。そう言われてみると、たしかにリンクの持っているデクの棒が短くなっている。「折れて短くなったのです。1/2になったデクの棒は、元には戻りません」（任天堂・広報）。ガーン！　となると、またどこかで入手しなければならないってことか。

◆短くなったデクの棒の威力は、やっぱり半減するんだろうか？　それより短くなったこと自体がダメージだよな

1/2でも威力あり？

SCENE 5

N64版ブーメランを初公開！

受けとめられるのか？

弓矢、バクダンと並ぶおなじみアイテムのブーメラン。「スペースワールド」では使用できたが、これも画面写真としては初公開だ。以前に宮本さんの「受けそこなうこともあり、それがまたおもしろい」という発言があったが（本誌97年12月号）、ショーでは100%受けとめられた。このあたり本番ではどうなるんだろう？「たしかにショーのバージョンではすべて受けとめられたと思います。最終仕様については、今はお話しできません」（任天堂・広報）。戦闘中などにうまく受けとめられないとストレスになりそうだが、やはりここは受けそこなうこともあったほうがおもしろいと思う。ブーメランの扱いがだんだんうまくなっていくのって、それだけでも快感になりそうだ。

連続写真でチェック！

もちろんサウスポーだ！

↑ショーでの操作はCボタンを押すだけ（Cユニットの左右か下の好きな位置に設定できる）だった。扱いやすかったので、おそらく決定でしょう

今月の【ちょっと気になる話】

こどもリンクの盾のマーク、気になりません？気になるでしょ。「あれはコキリ族のマークです」（任天堂・広報）。うーん、意味ありげだとは思ったけど、なるほどねえ。何を象徴しているんだろう？ ゴロン族にもマークはあるのか？

SFC 色違いはあるの？

SFC版のブーメランは、青と赤の2種類があった。基本的には敵の動きを止めるためのアイテムだが、赤だと敵を倒すこともできた。N64版ブーメランも、バージョンアップするんだろうか？「ご想像にお任せします」（任天堂・広報）。フフフ、こりゃするな。間違いなく。ところで写真でリンクの持っているブーメランは黄色なのに、アイテムアイコンでは赤なんだよな。気になる…。

手強い敵も、ブーメランで一定時間動きを止めて近づけばOKでした。

ここです

ここです

◆画面のかなり奥まで飛び、弧を描いて戻ってくる。宝箱の左側にある黄色い軌跡が見えるかな？それがブーメランだ

ナイスキャッチ！

↑左手で投げて、左手で受けとめる。これが受けそこなって「いてっ！」となると、それはそれでおもしろいと思うけど…

SFC

↑SFC版では、リンクが投げた位置から移動しても受けとめられた。ちなみに何かに当たらない限り、画面のはしまで飛んで戻ってきた。N64版でも飛距離の調整はできないそうだ

今月の重箱のスミ

マップに注目してみよう

N64版のダンジョンマップは画面上に表示される。行った場所が明るく表示され、マップアイテムを手に入れると全体が表示されるのだ。で、これまでに公開された写真を見比べると、いろいろ気がつくことも出てくるのだ。たとえば先月紹介したリザルフォスと、今月のアモスは同じダンジョン内での戦闘ということがわかる。

同じマップだ！

◆円形の部分でリザルフォスと戦い、その先でアモスと戦っている。なんだか苦戦しそうなダンジョンだ。下のくねくねした通路も興味をそそられる

◆ダンジョン以外でも、このようにフィールドマップが表示される場合がある

便利なマップ

「マップはフィールド上でも、そこが複雑な地形だったり迷う恐れのある場所ならば表示されます」(任天堂・広報)。SFC版でも、デスマウンテンやまよいの森などでサブマップがあれば便利だったかも(まよいの森にマップがあったら迷わないか…)。上の写真のように馬乗りに夢中になっても、迷子になることはなさそうだ。なればなったでおもしろいかも。

ゼルダと音と臨場感

～君の知らないメロディ、聞いたことのない効果音～

95年の「スペースワールド」で任天堂の近藤さんにお会いしたとき、「もうちょっと大きな音で展示してほしかったなあ…」とボヤかれていたのを覚えている。会場は初公開されたN64と『マリオ64』に群がる人々で、初日の招待日だったにも関わらずかなりの喧噪に包まれていた。たしかにモニタの直前に立たないと、ゲームから流れる音楽は聞き取りづらい。でもすべてのモニタから大音量で音が流れると、音がごちゃまぜになり聞き取りにくいのだが…、まあとにかく、近藤さんのクリエイターとしてのその正直な感想に、僕は「まったくですねえ」としか答えようがなかった。

本誌でも何度か紹介したので知っている人も多いだろうが、近藤浩治さんは任天堂情報開発部のサウンド面での要となる人だ。古くはファミコン版『スーパーマリオブラザーズ』(あの有名なチャチャッチャッチャチャッ、チャッ！)から、ディスク版『ゼルダの伝説』、SFC版『マリオワールド』『ゼルダ』(カカリコ村の心温まるワルツ！)『スターフォックス』などなど、数多くの宮本ゲームをその音楽と効果音でサポートしてきた人なのだ。N64では『マリオ64』(個人的には、彼の最高傑作だと思う)と『フォックス64』に彼の名前が記されている。で、『時のオカリナ』だが、もちろん近藤さんはサウンドコンポーザーとして参加されている。だが残念なことに、その音の仕上がり具合は我々のところまでは伝わってこない。昨年11月の「スペースワールド」の音量も95年のときと似たりよったりだったので、会場で音楽がしっかり聞けた人は少なかったと思う(いろいろ問題はあるだろうが、ヘッドホンが各モニタにセットされていればベストなのに…)。

「今回のショーではあまり音を聞いてもらえなかったと思うんですが、夜中に独りでやったら怖いぞというところもあるんです」という宮本さんの発言を待たずとも、「まるでその場に行ってきたかのような臨場感あふれるゲーム」となるためには、サウンドはあまりにも重要な要素だと想像できる。音楽だけではなく、たとえば水の流れる音、矢が突き刺さる音、爆音が洞窟内に反響する音など、『ゼルダ』の世界に引き込むような音を、まるで職人が1着の服を縫い合わせるように丁寧に、大胆に作っているハズなのだ。それは、米国任天堂のホームページに掲載された近藤さんインタビューでの、彼自身の次のような発言が裏付けている。

「映画やアニメの音楽は登場人物の感情を表現したり、場面場面を印象づけたりするものですが、ゲーム音楽はゲームプレーヤーがゲームに飽きることのないように、より世界にのめり込めるためのものだと思っています」

近藤さんの発言を指してヘンな言い方かもしれないが、とても宮本さんっぽい発言だと思う。こういった近藤さんのスタンスは、情報開発部のゲームが好きな多くのユーザーなら誰もが支持するだろう。そう、のめり込みたいのだ。僕らは一刻も早く『ゼルダ』の世界にのめり込みたいのだ。ハイラルの大地を、薄暗いダンジョンを、今月公開されたような街角を、3Dスティックという足で歩きまわりたいのだ！　まだ聞いたことのない音楽が聞こえてきそうな、『ゼルダ』発売ン月前の冬の夜…。間もなく雪は溶けるぞ。

(by おぜきゆうし)

◆音方面に関する宮本さんの発言と言えば「馬はBGMがいいんですよ。パパカパパカって（笑）」というのがある。こう言われると、単純に楽しみだな（笑）。ちなみに任天堂のN64ゲームのほとんどに、サウンドオプションとして［ヘッドホン］という設定がある。ヘッドホンをする時にその設定をすると、よりリアルなサウンド効果が得られるのだ。デカい音でやるもよし、ヘッドホンプレイするもよし！

バンジョーとカズーイの大冒険™

1か月ぶりに新着画面が到着！
新学期には会えるといいね。

●発売元：任天堂
●発売日：4月
●ジャンル：3Dアクション
●価格：6800円　●プレイ人数：1人

バンジョーとカズーイはパズルピースを集める！

巨人に捕らえられた妹を救い出すため、パズルピースを集める旅に出るクマのバンジョーとトリのカズーイ。あっちこっちのステージで飛んだり跳ねたり大アクション。力持ちでおっとりさんのバンジョーと足が速くて気が短いカズーイを上手く使い分けて失われたパズルピースを集めよう。

⬆不気味な感じがするドクロ型の建物。左目にあるのがパズルピースだ

⬇あのパズルピースを取るには…。とある基本操作をすればいいんだけど…

⬆パズルピースを見事ゲット！背中のカズーイと一緒に喜びのダンスだ

敵？仲間!?こんなヤツラも大活躍！

陸上・水中・空中と、あらゆるフィールドを所かまわず進んで行くバンジョーとカズーイ。舞台となるステージは、険しい山、ゴツゴツした海岸、不気味な沼、噴火する火山、巨大樹木の繁る森…、などなど。そんな場所で2人を待ち構えているのはユニークでユーモラスなキャラクターたち。なんだかみんな愛嬌があって、敵なんだか味方なんだか…。

⬆どうやら敵みたい。かわいい顔してるけど。とりあえずワンパン食らわしました

◆ドクロ型の建物に住んでいる「マンボ・ジャンボ」。悪いやつではないみたいだけど…

➡前にも登場したバッファロー風のヤツ。やっぱし敵だよね。この状況は…

こーんな仕掛けがたくさんあるぞ！

細かいことまではまだよく分からないけど、数多くのステージにはあっと驚く仕掛けが満載されているみたい。いろんなステージがあって、その分の仕掛けがつまりまくってるのね。ってなわけでたくさんある仕掛けのなかでも割とスタンダードなヤツを紹介しよう。まずは右の写真。トリの足がかかれた台があるよね。どうやらこれはトランポリンみたいなモノみたい。この上に乗ると大ジャンプができるとかできないとか…。下にある写真には赤い羽根のマークが書いてあるよね。この台にのっかるとカズーイの出番、空を飛べるんだ。まさに場所を選ばずの大冒険って感じだよね。

⬆海岸のステージでトリの足マークの台が。ここであることをすると…

⬇びよ〜んと大ジャンプ！一気にがけの上へ。これで行けないところへ行けるぞ

⬆船の上で発見したのは赤い羽根マークの台。この台にのっかると…

⬇とたんにびゅーんと大ジャンプ。そのまま空中へと飛んでいくのだ

⬆空ならおまかせってことでカズーイ登場。赤い羽根ってカズーイの羽根じゃん

⬇画面右上にある羽根マークの数字と飛べる時間は関係しているみたいだぞ

初公開！長靴を履いたトリ、カズーイ

⬅長靴というかブーツというか…。いつものカズーイよりも足が長く見える

スタコラサッサ

⬇ブーツがあれば「どくぬま」もへっちゃら。でも背中のバンジョーが重いっす

⬆ブーツをはいてうれしそうなカズーイ。ほかにもいろんなアイテムが登場しそうだね

毒だってへっちゃら！

体力が回復する「ハチミツ」や、集めるとなんだかいいことがありそうな「音符」なんかは今までにも紹介したよね。今月の新着アイテム情報は「ブーツ」。写真を見る限りではどうやらカズーイ専用のアイテムみたい。このブーツを履いていると「どくぬま」なんかでダメージを受けないようになるとか。もしかしたら足が速くなったりするかもよ。ステージによってはほかにもいろんなアイテムも登場するんだろうな。これから先が楽しみだね。

⬆「どくぬま」を飛び移りながら進むバンジョー。少し不安そうな感じがするよね

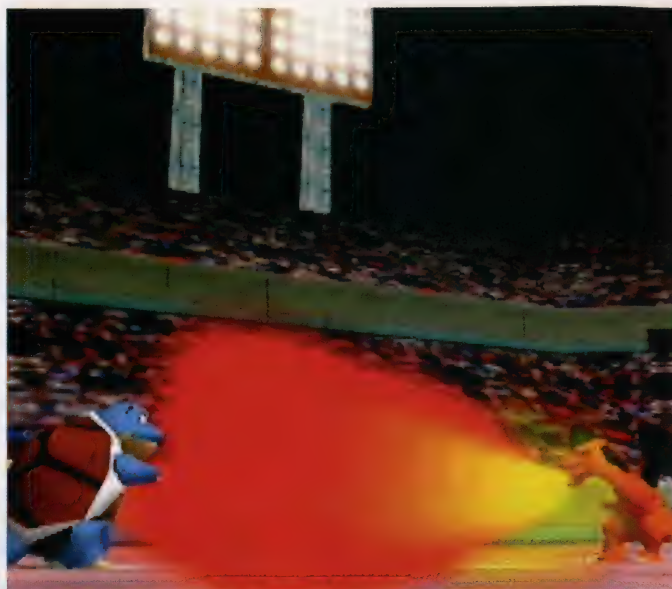
乞う御期待！

ポケモンスタジアム™

POCKET MONSTERS' STADIUM

64ポケモンが早く見たいよ!!

期待の『ポケモンスタジアム』の最新画面が届いたので紹介するね。64DDとGBパックを使って君のGBポケモンソフトがN64画面で遊べるこのソフトは、ポケモンファンのために着々と開発が進んでいるぞ。早く動く画面が見てみたいね。

●発売元：任天堂
●発売日：未定
●ジャンル：対戦&図鑑（64DD専用）
●価　格：未定　●プレイ人数：1～4人

戦闘コマンドはCボタン?!

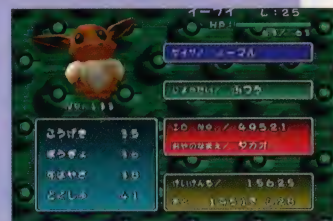
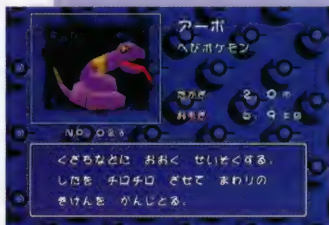
下の写真を見てもらうとわかるけど、各モンスターの戦闘コマンドがCボタンに振り分けられているよね。今回は同一画面での対戦になるから、Cボタンに振り分けて相手に見せないようにするのかな？どうなるか楽しみだね。

◆カメックスのハイドロポンプがリザードンめがけて発射されたぞ。これは有効な攻撃だ!!

◆カメックスの攻撃がCボタンに振り分けられているね。どれかを押すことで攻撃できるんだ

◆相手に見えないようにCボタンを押せば技を悟られないってわけ。ドキドキするよね

キャラのステータス画面はこんな風

このゲームの楽しみは対戦と図鑑。てなわけで、図鑑もこの通りパワーアップして64の画面で見られるってわけ。まだ開発中だから、表記が違うものもあるけどね。もしかしたら3Dスティックでいろんな角度から見られるのかな？

◆進化しちゃっても図鑑に残っていればデータは見られるのかな？だったらイーブイも大丈夫

◆アーボもポリゴンだとちょっとかわいく見えるかもね。どんなバトル画面を見せてくれるかな？

◆ラプラスは本当は水と氷のタイプのポケモンだ。開発中の画面なのであしからず

ポケモンスナップ™

POCKET MONSTERS' SNAP

ピカチュウもたくさんいるみたい

ポケモンスナップの最新画面も紹介しちゃうぞ

こちらは64DDの発売に合わせて発売が決まりそうなポケモンソフト。

●発売元：任天堂
●発売日：6月予定
●ジャンル：未定（64DD専用）
●価　格：未定　●プレイ人数：1人

ポケモンがいるフィールドを散策してカメラで記念撮影をするのが目的のソフトなんだけど、どこに行けばポケモンに会えるかな？

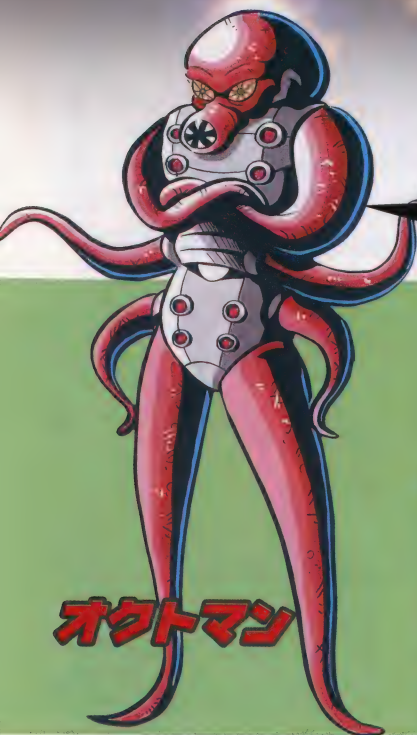
◆ニャース発見。でもなんか驚いているみたいだよね

◆なんとピカチュウがいっぱい!! こんだけいると壮観でしょ

F-ZERO X
エフゼロ エックス

- 発売元：任天堂
- 発売日：6月
- ジャンル：レース
- 価格：6800円
- 容量：128M
- プレイ人数：1～4人
- 振動パック：対応
- コントローラパック：未定

今月はサブキャラ2人を紹介するぞ!!

驚異的なスピード感と爽快感を実際に経験してしまった読者から、「昨秋の"スペースワールド"で出展されていたものでいいから早く発売して欲しい」というハガキが編集部にたくさん届いている期待の『エフゼロX』。ここまできたら焦らずに、カンペキなゲームが完成するまでもう少し待つしかないだろう。今月はちょっとユニークな2人のサブキャラクターを紹介するので、これで我慢してね。

オクトマン

我々の優れた能力を全宇宙に証明してやるぞ

◆◆エフゼロレースが開催されている銀河宇宙連邦と事実上対立している惑星タコラの住人。自分達の優れた能力を全宇宙にアピールするために、エフゼロレースに送り込んできた代表が、このオクトマン。マシーンは鋭角的なフォルムが印象的な「ディープレッドクロウ」

ディープレッドクロウ

◆レースは始まったばかり。長い直線で遅いマシンをゴボウ抜き

◆惑星タコラの高い能力を証明する事がレース出場の目的だ

◆スペースワールドでプレイした感じでは全てにうまくバランスの取れたオーソドックスなマシンだったとの記憶がある。高い技術力のたまものだ

ゲーム以外の背景や設定も凝りまくり

正統派レースゲームとして非常に評価の高い『エフゼロX』だが、レース以外の部分でも、登場キャラクターの背景や因縁などが細かく状況設定されているのだ。「何のためにレースでたたかうのか？ 何故このレースに出場するのか？」という個人が背負っている事情は本当に様々。君は一体どのキャラクターに感銘をうけるのか？ クールでイカス30名のパイロットの登場まであと数カ月だ!!

アントニオガスター

俺を裏切ったサムライ・ゴローに復讐だ!!

◆◆元々サムライ・ゴローの右腕と呼ばれ、宇宙盗賊団の一人としてその悪名は全宇宙にとどろいていたが、サムライ・ゴローに裏切られて一匹狼となった。サムライ・ゴローに対する恨みは深く、彼をやぶり、自分の勝利した姿を全宇宙に知らしめようとこのレースに参戦した。愛機は「グリーンダッシャー」

グリーンダッシャー

◆トップは憎っくきサムライ・ゴローだ。トップを奪取しろ

◆視点をかえると多くのマシンが団子状態なのがよくわかる。勝負はまだまだこれからなのだ

◆たしかブースト性能は低いがグリップ能力が高かった記憶がある。ライバル、サムライ・ゴローのファイアースティングレーと似てるマシンかも

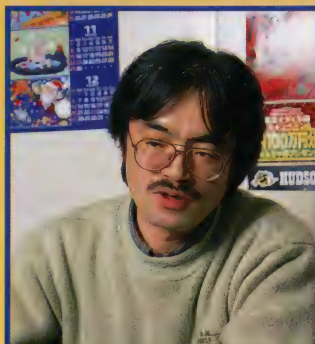
To Be Continued

BOMBERMAN HERO ボンバーマンヒーロー
ミリアン王女を救え！

聞かなきゃハドソン!!
開発者にインタビューだ!!

●発売元：	ハドソン
●発売日：	4月30日
●ジャンル：	アクション
●価格：	6800円（予定）
●容量：	96M
●プレイ人数：	1人
●振動パック：	対応
●コントローラパック：	非対応

まずは僕を作ってくれる人を紹介しよう！みんなちゃんと読んでね！

藤原 茂樹（総ディレクター）
PCエンジンの時代から、ボンバーマンシリーズの全てを監修している。スーパーボンバーマン3では、本職のゲームデザイナーとして腕を奮ったことも

安井 一徳（プロダクトマネージャー）
ボンバーマンヒーローの制作マネンジメントを担当。お金の心配から、出来上がり日程の心配、販売広告など幅広い分野の進行管理に目を光らせている

松本 成弘（ディレクター）
ボンバーマンヒーロー制作の直接の担当者。藤原総ディレクターのボンバーマンの新アクションの数々やストーリー、サウンドなど制作の現場監督だ

聞かなきゃ まずは注目の4つの変形について教えてください。

ハドソン ボンバーマンがパワードギアという4つのパーツと合体します。

ボンバー星で厳しい特訓をしたボンバーマンは、パワードギアという4つのパーツが使えるようになるんです。ボンバージェットのジェットウイング、ボンバーコプターのスカイコプター、ボンバースライダーのマッハスライダー、ボンバーマリンのシーマリンです。企画段階では、いつも通りのボンバーマンがぐにょっと変形モーフィングして変わるって案でいってたんですけども、今までのボンバーマンのイメージを損ねるということで、がちゃっとくっつく形になりました。変形するというよりも、合体というほうがいいと思いますね。だからボンバーマリンなんかでもあのスクリューの中に足がちゃんと入っているんですよ。

4つのパーツと合体。かっこよくなるぞ！

◆ボンバー星での特訓を終えると4つのパワードギアと合体できる

◆それによって、今までにないアクションができるようになったんだ

聞かなきゃ 合体したボンバーマンのアクションの特色を教えてください。

ハドソン パーツによっていろんなアクションが楽しめるようになってるんです。

合体するパーツによって大きくゲーム性が変わるんです。ボンバージェットは、シューティング要素が強くて、トラップをうまくよけながら敵をバンバン倒していく爽快感のあるアクションですね。最大4つまでのボムが飛んでいくタメ撃ちができますので、迫力もありますよ。

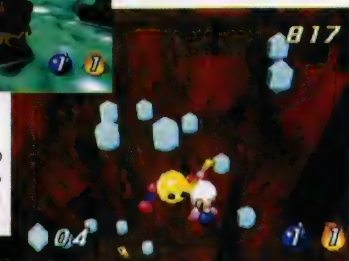
マリンは、スピードがゆっくりですけども、上から氷山や岩が落ちてきて、それをかわしてエリア内にあるアイテムを集めながら進んでいくゲームになります。攻撃方法もジェットはボムがまっすぐ直線的に飛んでいきますけど、マリンではホーミングして勝手に敵を追尾していく形になってるんです。

ボンバーコプターは、小回りがきく操作感と下にいる敵にボムを落としていく空爆アクションが楽しめます。

スライダーだけ他のと違ってちょっと特殊なんです。ボードに乗って、回転して敵に体当たりして倒していくというゲームになってます。崖とかをジャンプして攻略していくというレースっぽいゲームになっています。

➡スライダーはスリリングなレースとアクションが楽しめる

➡ボンバーコプターでは敵の上からボムを落とせる。誰もがやってみたかったアクションが登場だ

➡ホーミングボム発射！柱が倒れてくるからつぶされないようにしよう

多彩なゲームがパーツごとに楽しめる！

➡ボンバージェットは手にあせ握るシューティング。敵には4発ボムのためボム発射だ

聞かなきゃ ひとつのゲームでたくさんのアクション、とっても楽しそうですよね。

ハドソン 小さいお子さん達って好きだと思うんですよね。いろんなジャンルができるって。

今までのアクションだってパワーアップしてるぞ！

もちろんこれまでどおり歩いたり走ったり、ボムアクションもできるんです。それに加えて今回はジャンプもできるし、パーツと合体することで違ったアクションもいろいろできるっていう新しいボンバーマンをお子さんたちだけでなく、お母さんたちにもいっしょに楽しんでほしかったんです。それにボンバーマンヒーローは、振動パック対応ですので、やられた時やボムの爆風をじかに感じてもらえるはずですよ。

➡今回初めて登場したローリングボム。Aボタンをため押しで最大4つのボムを同時に投げられる。爽快だぞ

BOMB!

JUMP

➡ジャンプができるようになったのも特訓の成果なのだ。とうっ！

PUSH

➡ブロックだって壊すだけでなく押せるぞ。仕掛けもいろいろあるかもよ

CLIMB

➡あっと思ったときも大丈夫。壁にしがみついてよじ登ってくれるのだ

KICK

➡ボム投げもできるし、ボムキックも健在だ！

ミニミニ聞かなきゃハドソン1

変形は4つだけですよね？

企画ではいろいろあったんですよ。吊り橋なんかを渡るためのやじろべーみたいなやつとか。でも4つに落ちつきました。

ボンバーマンヒーローの登場キャラ紹介

聞かなきゃ ミリアン王女がワルドス帝国に狙われるのはなぜなんですか？

ハドソン ワルドス帝国の悪巧みに気づいてしまったからなんです。

実はボンバーマンが昔やっつけた敵のバグラーが、自分のデータをボンバー星雲の4つの惑星に隠していたんです。そのデータを集めてバグラーを復活させせようとワルドス帝国は、ボンバー星に攻めて来るんですね。それを察知したプライム星のミリアン王女は、自分の星に隠されていたそのデータのディスクを持ってボンバーマンに助けを求めにいくんですが、その途中でワルドス帝国に捕まってしまって…。でもなんとかデータディスクをピボットに渡して、ボンバーマンの所に向かわせるんです。

ミリアン王女

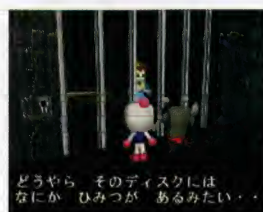
ワルドス帝国の悪巧みを察知したけど、とらわれの身に・・・

ピボット

ミリアン王女のしもべロボ。ボンバーマンにミリアン王女の救出を頼むのだ

◆ボンバー星に墜落した宇宙船を救助にいくと見知らぬロボットが

◆ミリアン王女の危機をボンバーマンにつたえるのだ

◆ワルドス帝国にとらわれて、牢屋にとじこめられているミリアン王女

◆ミリアン王女の救出とワルドス帝国の悪巧みを防ぐのだ

ニトロス

かっこいいライバル参上！ボンバーマンの行く手を阻むぞ！

聞かなきゃ 敵キャラのニトロス。かっこよくて悪いヤツと思えないんですが？

ハドソン ええ、ニトロスは、いろいろ秘密をもったライバルキャラです。

ワルドス帝国の四天王たちと違って、ちょっとかっこいいキャラとして登場させました。いろんなところでボンバーマンの行く手を阻むライバルです。直接ボンバーマンと戦うこともありますし、ボンバー星に散らばっていたバグラーのデータを集めるのにも、ニトロスは重要な役割をはたすんです。その本当の姿は・・・、これは実際遊んでみてのお楽しみですね。でもラスボスってことはありませんよ。

◆ミリアン王女の前に立ちはだかるのが、ライバル、ニトロスだ

◆ニトロスとの決戦の場所。パネルになった不思議なところだ

◆パネルにある十字矢印のところをニトロスが踏むと

◆波状の衝撃波がボンバーマンに襲いかかるぞ

みどころは変形だけですか？

とっても不思議なエリアをいくつか用意しています。スティックでの操作がとっても楽しくなるようなところなんです。

ワルドス帝国の四天王がその姿を見せた!

聞かなきゃ ワルドス帝国のことをもう少し詳しく教えてください。

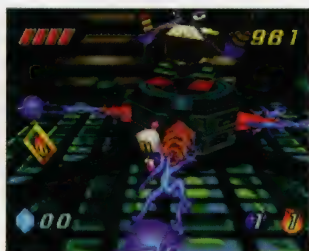
ハドソン バグラーのデータを集めるためにボンバー星雲を荒らしまくっています。

エンドル

バグラー様復活のためボンバー星を襲うのだ!

ワルドス帝国はボンバー星雲に攻めてくるんですけど、ワルドス星という惑星ごとボンバー星雲にくるんですね。というのも実は、そのワルドス星というのが、昔バグラーが支配していた宇宙要塞だったんです。だからワルドス四天王とワルドス軍っていうのも、もともとバグラーの手下だったわけなんです。そしてワルドス四天王とワルドス軍は、バグラーのデータを全て集めるために、ボンバー星雲の惑星4つを占領してしまうんです。

⬆エンドルは顔も、ステージも強烈なのだ

⬆口から吐きだす電撃ボールが攻撃手段

⬆足元の台座からもビームを繰りだしてくる!

⬆よけてばかりで攻められない。どうしよ

聞かなきゃ 4つの惑星全てにワルドス帝国の四天王が待ちかまえているのですね。

ハドソン そうです。ボンバーマンは、ボンバー星雲の4つの惑星で四天王と戦うんです。

ちょこざいなボンバーマンなど俺様にかなうはずなどないのだ

バルーダ

ミリアン王女を救うためには、各惑星を占領している四天王たち、ボンバー星のエンドル、プライム星のバルーダなどをそれぞれ倒さなければならないんです。ボスたちのと戦いは、パワードギアと合体した変形ボンバーマンの時もありますし、ノーマルのボンバーマンの時もあります。各ボスごと、変形ごとに戦い方が違うので、いつもドキドキしハラハラのバトルができるはずです。

⬆怪鳥バルーダとは空中で決戦だぞ

⬆回転カッターとビームみたいな攻撃をするぞ!

⬆ボンバーコプターでバルーダの頭をとるのだ

⬆上からボム投下、バルーダなんか相手じゃないぞ

ミニミニ聞かなきゃハドソン③

敵のボスたちはデザインがユニークですね?

いろんなバリエーションをもたせました。四天王は全て動物をもとにしてデザインしています。

お助けキャラ「ルーイ」は何匹でてきますか？ 緑色のルーイが1匹だけです。ほっとくときょろきょろしたりかわいいしぐさをするんです。

ボンバーマンヒーローのステージも公開だ

聞かなきゃ ボンバーマンヒーローのステージ構成を教えてください。

ハドソン 4つの惑星にそれぞれ3つのエリアがあるんです。

ボンバー星雲の4つの惑星が主なステージになります。そのステージがさらに3つのエリアに分かれてますので12通りの違う面が遊べるんです。まずはボンバー星から始まって、次にミリアン王女が住んでいるプライム星、そして3番目のカナティア星、最後はマゾーヌ星と進んでいきます。ひとつのエリアの中にもたくさんコースがあって、しかも1度クリアするか条件を満たさないと遊べないコースがあるんです。もちろんワルドス帝国の本拠地、ワルドス星にもいくかもしれませんし、隠しマップもあるかもしれませんよ。

惑星ステージと3つのエリアはこうなるぞ

ボンバー星

エリア1　ボンバーベース
バトルルーム→ハイパールーム→ヘビールーム☆→スカイルーム　★ハテナルームが分岐コース

エリア2　ビーダー樹海
ブルーどうくつ→ホールレイク→レッドどうくつ☆→ビッグキャノン→VSニトロス
★ダークウッド、★ドラゴンロードが分岐コース

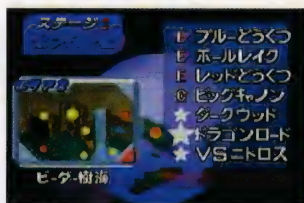
エリア3　ピース山脈
サーカスバレー→グレートロック→フォッグルート→VSエンドル

※★の各コースは☆から分岐するぞ

プライム星

エリア1　エスラムの森
グルックの丘→ボブルホール→イラースレイク→イラースレイク（2）☆→アルファ水路
★イラースレイク（3）→ベータ水路が分岐

エリア2　プライム城
ゴロンゴロック→ウォータープール→ミリアンロード　☆→ちかプリズン→VSニトロス
★ワープルームが分岐コース

エリア3　大時計台
キラーゲート→クルクルタワー→スネークルート→VSバルーダ

ステージ紹介1 ボンバー星

ボンバーマンのふるさとの星 ここでボンバーマンは日々特訓にあけくれているのだ

『ボンバーマンヒーロー』は、このボンバー星からスタートだ。右に見えるボンバーベースでボンバーマンはいつも宇宙の平和のために働いている。そしてとっても厳しいトレーニングを日々怠らないのだった。プレイヤーはまずその厳しい特訓に耐えてパワーアップしよう。そしていつでもパワードギアを呼びだせるボンバーピッチを手にしたら、ワルドス帝国に捕えられたミリアン王女の救出に出発するんだ。

出発だ!!

エリア1　ボンバーベース

◆まずはボンバーベースで特訓だ

◆とっても厳しい訓練が待ってるゾ

エリア2　ビーダー樹海

◆敵とトラップとなにやらイヤな予感

◆すごいやつがでてきたぞ。キビシー

エリア3　ピース山脈

◆きりったった岩場のピース山脈でも敵とバトルだ！

◆泣いている雲は敵かな。なんかへんなやつ?!

ステージ紹介2 プライム星

ヒロインのミリアン王女が住むこの星
王女にふさわしく美しい星なのだ

ミリアン王女が住むプライム星は、実はボンバー星の隣りにあるらしいんだ。ボンバー星に攻めて来たワルドス軍をやっつけたら、急いでミリアン王女の救出のためプライム星に乗り込もう。だけど、ワルドス帝国の手に落ちたプライム星は、いたるところにワルドス軍の敵たちとトラップがてんこもり状態になってるぞ。でもどんな試練が待っていたってミリアン王女の救出とバグラー復活を阻止するためにボンバーマンは進まなきゃならないんだ！

エリア1 エスラムの丘

◆このエリアではいろんな敵がでてくるぞ

◆あの青いのも敵かな～。なんかやばそ～

エリア2 プライム城

◆闇の中にある牢や。お前はなにものだ！

◆ミリアン城の大砲までが攻撃をしかけてくるぞ

エリア3 大時計塔

◆時計塔へはくるくる目が回るこの道しかないぞ

◆行く手を邪魔するやつはスピンアタックで退治しちゃうぞ

聞かなきゃ 『ボンバーマンヒーロー』は『爆ボン』と同じくらい長く遊べそうですか？

ハドソン ゲーム性の違いはありますが、『爆ボン』以上に楽しんでもらえると思います。

実際、モニターの方に遊んでもらっているんですけど、ゲーマーと呼ばれるような慣れた人がぶっとおしで遊んでも、まるまる3日はかかりますから。ですから子供達のように1日に2時間とかですと何十日も遊べるでしょうね。ボンバーマンヒーローもステージのなかにいろいろアイテムが隠されていて、それを探すとおまけができる宝探しみたいなものもありますし、競争ゲームみたいなもので、何回も遊べる要素をいっぱい詰めこんでます。1パターンのアクションゲームというよりも、いろんなバリエーションが長く楽しめるゲームになっています。4月発売を皆さん是非楽しみにしていてください。

◆もういろんなステージでしっかり遊べるほど開発は進んでいるのだ。発売は4月30日だぞ

キクボウ

ソフトはもう8割がた完成。しかも振動パック対応！！ホント発売が待ち遠しい！

今回はもうびっくりしてばっかりの取材だった。当初1人と聞いていたハドソンの開発担当の方が3人もでてきて、熱のこもったお話を聞かせてくれたのたのにびっくり。さらにソフトがもう8割も完成していて、しかも予想以上に面白くて十分に楽しめたのにもびっくりしたぞ。そして極めつけは振動パックに対応しているその操作感だ。今までは見るだけだったボムの迫力が、振動パックのブルブルでわかるんだもの。ホント期待できますよ今度のボンバーマンも。

来月も僕の情報満載だ！ こんどはルーイも登場するぞ！

◆藤原さん、安井さん、松本さん楽しい話を聞かせていただきましてありがとうございました。誌面をかりてお礼いたします

ミニミニ 聞かなきゃハドソン 5

タイトルのヒーローってどこから来たのですか？

ミリアン王女やボンバー星雲の危機を救うヒーローだからです。だからヒーローにふさわしいかっこいいムービーもありますよ！

チョロQ 64

●発売元：タカラ
●発売日：6月
●ジャンル：レース
●価格：未定　●プレイ人数：1〜4人

N64についに出る！ チョロQ軍団大爆走！

時は西暦1980年…

太陽系第3惑星「地球」、その東半球に位置する列島で1つのおもちゃが発売された。こどもの手のひらにもおさまる小さなサイズに高性能プルバックゼンマイを装備し、自分だけの改造・チューンナップを楽しめる拡張性をそなえたミニカー…「チョロQ」の誕生である。

つーわけで！チョロQのレースゲームがN64に登場だぁ！

↑これが問題のチョロQの現物。いまさら紹介するまでもなく知ってる人も多いだろうけどね

↑こうやってプルバックゼンマイをひっぱって走らせるのだ。けっこう速いよ

んでもってゲーム版は…

ゲーム版の『チョロQ』はこれまでにもPSで2本発売されている。今回のN64版も基本的にはそれと同じレースゲームだ。

↑なんかパトカーとかごみ収集車も参加してますが、別にお役所対抗レースではないぞ

↑どっかの田舎町といった感じのコース。のどかに橋をわたってますな

次のページからはゲームの中身の紹介だぁ！

♪ぶっとばせ~突き進め~ちょろちょろチョロQ猛レ~スぅ~

過激で楽しいレースゲーム！

『チョロQ64』を一言でいい表すと、「ハチャメチャレーシングゲーム」っていうところかな。コミカルなチョロQたちがひっくり返るわ転げ回るわジャンプするわドリフトするわ、さらにアイテムで相手を攻撃したあげく、ハデにぶっこけてクラッシュしたりなんかして…という、といってもにぎやかでハデハデなゲームなのだ。でもやっぱり、かわいいチョロQがたくさんゲーム画面上に登場してくれるってのも大きな魅力なわけだよね。

好みの車種を選んでね！

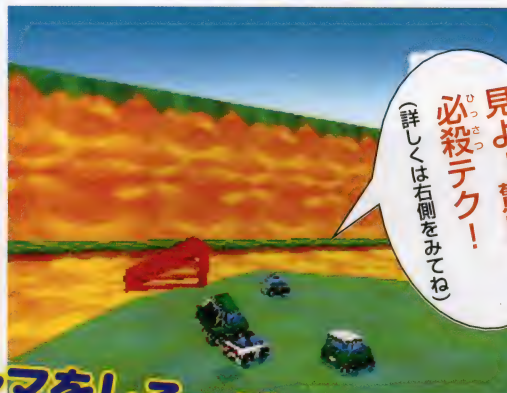
1 PLAY ヘフォトレー
2 PLAY ホーグラ
3 PLAY ブラロク
4 PLAY ブトレー

…それはさておき 各車一斉にスタート！

うりゃっ！チョロQ必殺のウイリー走行じゃ！

ぐいーん、コーナーでごじゃりまする～

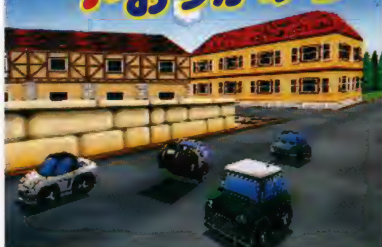
オレがトップだ！

見よ！驚異の必殺テク！（詳しくは右側をみてね）

お得な情報！

恐怖(?)の必殺テクニック！

さて、このゲーム、チョロQならではの必殺コーナリングテクニックが存在しているのだ。その名は「ローリングスペシャルコーナリング」！おお！なんかすごそうな名前だ！しかし中身はもっとすごい。実はこの技、コーナーの手前でマシンの向きを変え、そのまんまゴロゴロと側転状態で転がってコーナーをぬけるとゆー、恐ろしい技なのだ！

↑これは側転状態に入ろうとしているのか？それともこけてるだけか？

♪おっかけろ～ジャマをしろ～ゴールをめざしてつっぱしれ♪

パーツにアイテムてんこもり！自分専用のマシンを作ろう！

欲しいパーツはゲットだぜ！

チョロQはパーツを積み替えることにより性能をアップさせることができる。パーツの種類は「ボディー」「エンジン」「タイヤ」「ステアリング」「強化パーツ」「装飾パーツ」「特殊（攻撃）パーツ」の7種類だ。で、このパーツを手に入れるには、レースに勝って相手から奪わなければならない。と、いうことは逆にレースに負けると相手にパーツを取られてしまうということだ！こりゃ大変！

パーツにはこーゆー種類があるのだ！

どうやって相手からパーツを取るの？

勝ったら取れるのだ！

CPUとの対戦には自分の車を含めて6台が参加してレースが行われる。このときに、1～3位に入賞したプレイヤーが4～6位だった車のうちどれか1台から、順位が上の人から順になんでも好きなパーツを1つだけ選んで奪うことができるのだ。だから、いいパーツをつけた状態で負けてしまったりすると、とっ～てもヒサンなことになってしまうのだ。

レースでがんばって…

パーツ、ゲットだぜ！

教訓
取られる前に取れ！

相手を攻撃できるアイテムなんかも登場！

便利アイテムの数々！

パーツの中にはミサイルやホーミング弾など攻撃用アイテムだってあるのだが、アイテムはもちろんそれだけではない。そう、チョロQには欠かせない「コイン」もあったりするのだ。コインには「ダッシュ」や「無敵」などの効果があるらしいぞ。また、CPU車の中にはサーフボードやスキー板を乗せてるのもいるが、これをうばうことだってできるぞ。

もしかして、この後ろのやつって大砲？

これがウワサのチョロQコイン！

ここの部分も奪えるんだってさ！

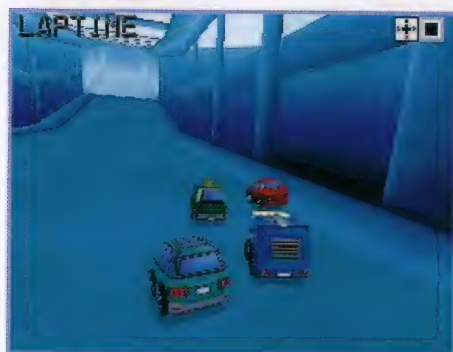
人生いろいろ！コースもいろいろ！

（見出しでハズしてしまったことを謹んでお詫びいたします）さて、レースをするからにはコースが必要だ。『チョロQ64』にはオンロードタイプで3コース、『オフロードタイプ』で3コース、そして『雪道や氷の路面』で3コースのあわせて9コースが用意されている。さらに「コースエディット」機能で、じぶんの好きなコースを作ってレースをすることもできるから、事実上コースは無限にあるということだ。

こーんなコースが用意されてるのだ！

オンロード

オフロード

雪と氷

まだまだいろ～んな機能があるよっ！

もちろん4人対戦だってOKだ！

ま、64といえば4人対戦をわすれちゃいけないよね。ちなみに人間同士で対戦した場合にもパーツの奪い合いはありなので、友達をなくさないように注意しよう。いやこれマジだってば。

このへんで今月は終了

『チョロQ64』どーでしょうか？今回が初登場ということで、どんなゲームなのかを紹介してみたけど、これからも新しい情報が入り次第お伝えしていくのでたのしみにまっててね！

というわけで、次回まで
さ～よぉ～な～ら～

ついに発売日が堂々の決定!!
➡3月19日(木)を待て

お待たせしました。フライトシミュレーターファン感涙の『ソニックウイングスアサルト』。その発売日がついに決定したのだ。最新情報が飛び込んでくるたびに次々と延期される発売日。そして、この数カ月間の沈黙…。ずっと期待していたみんなはホント胃が痛くなるような思いで、発売日決定のアナウンスを待っていたことだろう。しかーし、その心配はもういらない。というわけで、ビデオシステム広報の前田氏のコメントを含めつつ、『ソニックウイングスアサルト』最新情報をお伝えするわけなんだな。

ソニックウイングスアサルト

⬆『ソニックウイングスアサルト』は日本とほぼ同時にドイツ、フランス、イタリア、スペイン、イギリスの各国版で発売される予定だ

待ちに待った欧米ヒットからの凱旋発売だ!!

実は意味もなく発売延期していたわけじゃないのだ。昨秋のアメリカ先行発売に続いて、ヨーロッパでも発売決定。そして、欧米ユーザーの声を取り入れてバージョンアップされたものが日本で発売される『ソニックウイングスアサルト』なのである。

●発売元:	ビデオシステム
●発売日:	3月19日
●ジャンル:	3Dシューティング
●価格:	6980円
●容量:	64M
●プレイ人数:	1〜2人
●振動パック:	対応
●コントローラパック:	非対応

フライトシミュレーターに慣れ親しんだアメリカ人の意見を取り入れたかったんですよ(前田氏・談)

いよいよ発売されることになった『ソニックウイングスアサルト』なんだけど、ここまで遅れた理由は欧米での発売が日本より先になっちゃったってことだろう。といっても、これには深い理由があるのだ。前田氏いわく「まず戦闘機フライトシミュレーターに慣れ親しんでいるアメリカのユーザーの意見を聞いて、それを取り入れたかったのがありますね」。つまりフライトシミュレーターとしての完成度をより高めるための作業をしていたわけだ。では、アメリカ版は完成度が低いのかというと、そうでもない。アメリカでは昨年11月に『エアロファイターズアサルト』というタイトルで発売されたんだけど、大手玩具店は一時品切れ状態。その背景として、前田氏は「タイトル名がAから始まるでしょう。だから陳列棚の左上にボンッとあるんです。非常に見栄えがいいというか、目立つ位置にあるんです(笑)」ってなことを語っているけど、シミュレーターものにうるさいアメリカで評価されたわけだから、完成度の高さは保証済み。しかも日本版は、5ヶ国語対応のヨーロッパ版のユーザーの意見も取り入れ、さらに磨きをかけたバージョンになるのだ。これで期待せずにはいられない?!

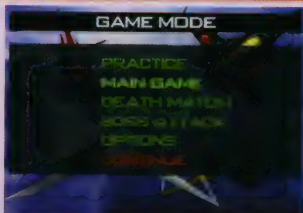
⬅アメリカ版『ソニックウイングスアサルト』のパッケージを見つめるアメリカンチャイルド。裏の解説文までキチンと読むとは…

➡Vサインじゃなくて、なぜか指を立てているアメリカンヤングマン。『ソニックウイングスアサルト』が1番ってことかな…

はみだし情報 その1　ヨーロッパ版はほぼ日本と同時発売になるんだけど、ヨーロッパでの前評判も上々。サンプル版での感想が日本版にも反映されていくとのことなんだな。

まずは基本からスタート ゲームモード徹底解説だ

ホント昨年の10月号以来の掲載なので、ゲームのおさらいも含めて『ソニックウイングスアサルト』の基本的なことを紹介していくぞ。まずはゲームモード。対ボス戦の練習までできちゃうあたり、まさに本格的フライトシミュレーターの趣き。これが意外と奥が深いのだ。

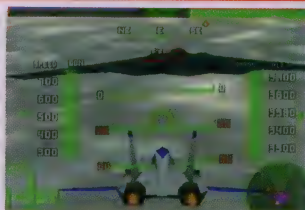
ゲームモードそのものは基本的にいままで通り。核となるメインゲームを中心に対戦プレイなんかもできるぞ。

◆これがゲームモード選択画面なのだ

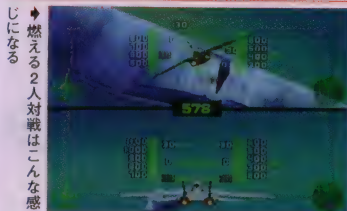
PRACTICE（プラクティス）

◆実はこれが一番ムズかしいかな？

いわゆる練習モードがこれ。画面の飛行訓練から、戦闘機とのドッグファイト、ボス攻略までを思う存分特訓だ。

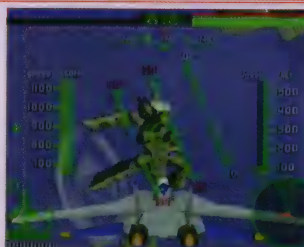
MAIN GAME（メインゲーム）

ストーリーに沿って様々なミッションをクリアしていくモード。どれだけのステージがあるかはまだ不明なのだ。

◆母艦への着艦が目的のステージもあり

DEATH MATCH（デスマッチ）

◆燃える2人対戦はこんな感じになる

やっぱ対戦プレイは大白熱。画面は上下2分割になるんだけど、このモードだけのステージなどもありそうだぞ。

BOSS ATTACK（ボスアタック）

敵ボスとの一騎打ちができるモード。もちろんメインゲームをクリアしていけば、登場するメカも増えるのだ。

◆ボス戦攻略の訓練にも役立ちそう

『パイロットウイングス』のリアルさと『スターフォックス』のオールレンジモード

3Dシューティングゲームにして、フライトシミュレーターとしても本格的な『ソニックウイングスアサルト』。だからこそ『パイロットウイングス64』と『スターフォックス64』を遊んだ人にピッタリなのだ。

◆プレイした感覚は『パイロットウイングス64』の“巨大ロボットオヤジのメカ・ホーク”のステージといっしょ

◆この『スターフォックス64』のオールレンジモードがもっと広くリアルになったと思えばいいかもしれないな

あの『パイロットウイングス64』のパラダイムエンタテインメント社の開発ってことで、どこか似たところもあるんじゃないかと思うけど…。「確かに、ジャイロコプターで巨大ロボットオヤジのメカ・ホークと戦う世界ですね。あれに空中戦が入って、スコア争いがあるという感覚」とは、前田氏の言葉。おまけに『スターフォックス64』のオールレンジモードをさらに広くして、よりリアルなシミュレーターとして開発すると『ソニックウイングスアサルト』になるわけだ。

コンバットビューはなかなか新鮮 これがアメリカでバカウケ!!

スタンダードビュー

◆名前のまんまフツウの視点で、直感的に操作できるぞ

コンバットビュー

◆最初は混乱しちゃうけど、慣れると映画見ているみたい

この『ソニックウイングスアサルト』では、8種類の視点変更ができるんだけど、なかでもオススメなのが“コンバットビュー”だ。前田氏いわく「アメリカでコンバットビューがウケているんですよ。きっとラジコンの文化が発達しているんで、自分が向いている方向と画面内の方向がバラバラでも操縦できるんでしょうね」。慣れるまではツライけど、ドッグファイトやボス戦で使うと臨場感倍増だぞ。

はみだし情報 その2　この『ソニックウイングスアサルト』は、コナミさんの流通システムで販売されることになったのだ（ヨーロッパ版も）。コナミも認めた完成度というわけやね。

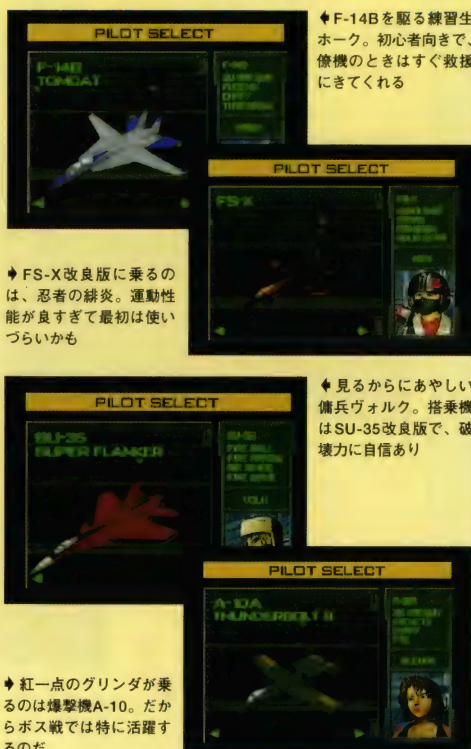
新しくなったキャラ選択画面でパイロットと搭乗機のおさらい

何度か紹介したけど、この『ソニックウイングスアサルト』では、4人のパイロットから1人を選んでプレイ開始。選択しなかった他のパイロットは僚機として、いっしょに戦闘に参加してくれることになる。ここらへんは『スターフォックス64』で、フォックス以外のキャラを選んで出撃できるようになると思ってもらえればいいんだけど、ここに登場するパイロットたちもクセ者ぞろい。しかも搭乗機の性能も様々なので、いろんな遊び方もできるわけ。もちろん仲間がピンチのときは助けないといけなかったりするけど、なんと知らないうちに仲間がボスを倒してくれることもあるのだ、これが。

◆F-14Bを駆る練習生ホーク。初心者向きで、僚機のときはすぐ救援にきてくれる

◆FS-X改良版に乗るのは、忍者の緋炎。運動性能が良すぎて最初は使いづらいかも

◆見るからにあやしい傭兵ヴォルク。搭乗機はSU-35改良版で、破壊力に自信あり

◆紅一点のグリンダが乗るのは爆撃機A-10。だからボス戦では特に活躍するのだ

パラダイムに感謝 64MBに変わったワケ

もう気がついたかもしれないけど、昨年は96MBと発表されていたカセットの容量が64MBに…。思わず中味を削ったんじゃないかと思うけど、実はこれ、パラダイム社の圧縮技術(ハミ出し参照)によって実現したのだ。前田氏によると「日本語音声が入るので、96MBでも足りないだろうというので、5ヶ国語も入るヨーロッパ版も含めて、圧縮技術のノウハウを蓄積したんです。そうしたら、96MBどころか64MBに入っちゃった」とのこと。コストが安くなったから、当然定価も下がったわけだね。というわけで、パラダイム社の技術力に大感謝なのだ。

▲『ソニックウイングスアサルト』の一番最初に表示されるパラダイムエンタテインメント社のロゴ(中央)。ちなみに系列会社のパラダイムシミュレーション社は、軍事シミュレーションのトップメーカーで、NASAや米軍の仕事をしていることでも有名

発売までに覚えよう。これがカンタンな操作方法だ!!

ちなみに、操作方法は2種類。ほぼ『スターフォックス64』と同じ感覚でプレイできる"ノービスモード"と、よりリアルでローリングや宙返りも可能になる"ノーマルモード"だ。まぁ、慣れるまではノービスモードでもいいんだけど、本格的なドッグファイトに挑戦しようと思ったらやっぱノーマルモードがオススメ。確かに慣れるのに時間がかかる人もいるだろうけど、なんたってホンモノの操縦感覚を身体で味わえるのが最高。本格的なフライトシミュレーターでもある『ソニックウイングスアサルト』の魅力を満喫しようと思ったら、迷わずノーマルモードなわけだ。そういう意味でも、ごくフツウのシューティングゲームとは別次元。だからザコキャラもほとんど登場しないし、純粋にリアルな空中戦を体験したい人にピッタリなんである。

Lトリガーボタン
コックピット視点に切り替える(戻す)

十字キー
視点切り替え(コンバットビューのとき)
上:自分の戦闘機を正面から見る(敵ボスを見る)
左:自分の戦闘機を左側から見る(その他の敵を見る)
右:自分の戦闘機を右側から見る(敵戦闘機を見る)
下:スタンダードビューとコンバットビューの切り替え

Rトリガーボタン
スペシャルウェポン(トマホークミサイルなど)発射

Zトリガーボタン
メインウェポン(20mm機関砲など)発射

Cボタンユニット
上:加速
左:左ヨー(左横すべり)
右:右ヨー(右横すべり)
下:減速(エアーブレーキ)

Bボタン
ディフェンスウェポン(チャフなど)発射

Aボタン
サブウェポン(フェニックスミサイルなど)発射

3Dスティック
機体の操作

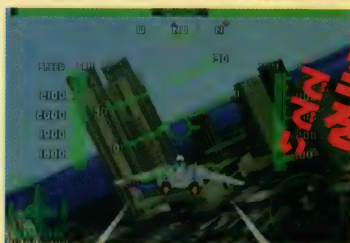
カンタンだけど、奥が深いのね

はみだし情報 その3
どんなゲームプログラムでもそのままでは大きすぎるので、小さく圧縮されてカセットに入っているんだけど、その圧縮技術はメーカーによって様々なのだ。

航空部隊出撃!!
ストーリーはこんな感じ

巨大軍事組織ファタ・モルガナによって、南極の氷が一瞬にして解け、世界の主要都市は完全に水没。そのため地上部隊は出撃できず、海上部隊は救助活動を優先せざるをえなかった。ファタ・モルガナに対抗できるのは、航空部隊のみ。そこで出撃するのがプレイヤーが操る戦闘機…ってのがこの『ソニックウイングスアサルト』の世界観だ。そのため各ステージのミッションも多彩で、新しいステージを見たくてつい遊んでしまうんだな。

TOKYO(新宿都庁の防衛)

東京上空をでてい

◆新宿都庁に近づく敵歩行型要塞を撃破するのが目的。任務に失敗すると…。

PACIFIC OCEAN(敵艦隊のせん滅)

とにかく大迫力で

◆潜水能力を持つ敵戦艦撃破が目的なんだけど、護衛機が強いのだ、これが。

まだまだステージは続くのだな…。

いまだ新婚ボケ(?)の前田氏を直撃!! シミュレーターをエンターテイメントに!!

というわけで、最後は前田氏にいろいろと気になることを京都で聞いたのだ。そういや、その後の新婚生活について聞かなかったなぁ(大失敗…)。

＊　＊　＊

——アメリカでの反応を日本版に反映したそうですが、具体的には?

前田氏　まずは、武器の判定ですね。具体的には追尾機能を持ったホーミングミサイルとかバルカンがあまりにも強力すぎるじゃないかと声があったんです。ロケットランチャーが8発も当たるのはおかしいとかね。そこで、追尾性能を落としたりしました。どうしても、よりリアルなものという意識があるんで、実際の戦闘機に近づけるという感じになったんですよ。

——なるほど、そこらへんはよりリアルになったという感じですね。

前田氏　動きもとてもリアルなんです。実際に背面飛行すると飛行機は落下するもんなんですが、そういった航空力学もちゃんと再現。そこらへんはパラダイムエンタテインメントがやっているからという点が大きいですね。もちろん『パイロットウイングス64』の開発から2年ですから、実力も上がってます。まずシミュレートあり、それをゲームにしていくんだという力。もともとシミュレーターって、パイロットになりたい人が練習するものだったけど、そうでもない人がやってもエンターテイメント性があるじゃないかと。そういったシミュレーターをエンターテイメントしていく力がパラダイムにはあると思いますよ。より現実に近いものは次回作の『フライトシミュレーター』(仮)や『レースゲーム』(仮)でまたのお楽しみにということで。

——お蔵入りした『パイロットウイングス64-2』をビデオシステムで発売するっていう可能性はないんですか?

前田氏　…(しばし沈黙)。ノーコメントです…(その後も沈黙)。

◆久々に登場の前田氏。「気ままに任天堂フォーラム」でもまた発言してね

オイシーお知らせ　ハイスコアをゲットしてホンモノの飛行機に乗ろう!! ➡ 優勝者は、アメリカ複葉機体験&航空ショウ観覧ツアーご招待

▲これはオープニングムービーのひとコマ

久しぶりの掲載ということで、基本的なおさらい記事になったけど、いよいよ来月は最初のステージである「TOKYO」の徹底攻略なのだ。というのも、3月21日〜22日の「東京ゲームショウ'98春」で行われる「ソニックウイングスアサルト」のゲーム大会は「TOKYO」ステージを使ったハイスコア争い。しかもその優勝者には、アメリカのサンディエゴで複葉機に乗れて、しかもミラマーでの航空ショウが見れる4泊6日の旅が贈られるというのだ。こりゃかなり燃えるでしょ。ショウの会場である幕張メッセから遠いところに住んでる人は残念かもしれないけれど、ここは3月19日にソフトを買って、20日に「64ドリーム」を買って、21日にゲーム大会に参加するってのが王道パターンでしょう。もちろん遊べば遊ぶほど楽しくなる多彩なステージもいろいろとお伝えしちゃうので、それも含めて来月までもう少し首を長くして待つべし。

はみだし情報その4　ビデオシステムの次回作にラインナップされている『フライトシミュレーター』(仮)で開発された技術の一部を『ソニックウイングスアサルト』でも使用。

スーパーロボットスピリッツ

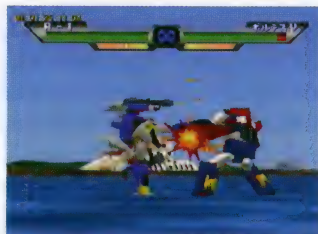
- ●発売元：バンプレスト
- ●発売日：98年春
- ●ジャンル：3D対戦格闘
- ●価格：7800円
- ●容量：128M ●プレイ人数：1～2人
- ●振動パック：対応 ●コントローラパック：非対応

スーパーパワーで大暴れ！ロボット軍団総進撃！

みんな待ってた、このパワー！登場ロボットを一気に紹介！

まずはストーリーから！

「ラグランジュポイント5」宙域に出現した謎の無人機動兵器集団「エアロゲイター」。彼らは地球圏に対する襲撃を開始し、地球防衛軍及びコロニー連合軍との戦闘状態に突入した。これが世にいう「L5戦役」である。地球側は彼らの神出鬼没な動きに対応できず、戦局は日に日に悪化していった。特に敵の巨大機動兵器「ジュデッカ」は圧倒的に強く、地球側のスーパーロボットたちが次々と敗れていく。

そんなある日、エアロゲイターを支配する「レビ=トーラー」という少女が地球側に対して奇妙な通告を行った。「今より30日後、人類抹殺作戦を遂行する。人類が未来を欲するなら、それまでに『ジュデッカ』を倒せ」この挑戦に、7体のスーパーロボットが立ち上がった…。

シャイニングガンダム 『機動武闘伝Gガンダム』より

ネオジャパンコロニーの開発した格闘戦用のモビルファイター。パイロットの動きをそのまま機体に伝える「モビルトレースシステム」を搭載している。また、感情エネルギーシステムを採用し、搭乗者の感情の高まりに反応して「スーパーモード」と呼ばれる最強モードを発動することができる。ドモンの兄・キョウジが奪ったデビルガンダムを追って地球へやってきた。

全長：16.2m　重量：6.8t
搭乗者：ドモン=カッシュ（声：関智一）

ダンバイン 『聖戦士ダンバイン』より

異世界バイストン・ウェルで作られたオーラバトラー。人のオーラ力をエネルギーに変換するオーラコンバーターを搭載している。小型で機動性が高く、空中戦を得意とする。バイストン・ウェルの支配を企むドレイク軍の女戦士「ガラリア=ニャムヒー」との戦いの途中で地上界に飛び出してしまい、さらにエアロゲイターと間違えられて他のロボットに追われる。

全長：6.9メット　重量：4.4ルフトン
搭乗者：ショウ=ザマ（声：中原茂）

ダイターン3 『無敵鋼人ダイターン3』より

特殊鋼Daのボディを持ち、太陽光をエネルギーに変換できるパルス・イオン・エンジンを搭載している。破嵐万丈の父、破嵐創造が開発した。ダイファイター、ダイタンクに変形することができる。メガノイドを倒した後、行方不明になっていたが、エアロゲイターから地球を救うために帰ってきた。一緒に戦う仲間を捜し、戦いをしかけてはほかのロボットの力を試している。

全長：120m　重量：800t
搭乗者：破嵐万丈（声：鈴置洋孝）

ボルテスV 『超電磁マシーン　ボルテスV』より

ボアザン星の侵略から地球を守るために剛健太郎が開発した。5機のボルトマシンが合体してボルテスVとなる。エネルギー源は超電磁。ボアザン星の解放に成功して地球に帰還したが、地球防衛軍はエアロゲイターによって壊滅していた。軍は無傷なボルテスにジュデッカ撃滅命令を下すが、その裏では地球防衛軍の秘密作戦が進行していた。

全長：58m　**重量**：600t
搭乗者：剛健一（声：白石ゆきなが）

ウォーカーギャリア 『戦闘メカ　ザブングル』より

ジロンと仲間たちが、惑星ゾラと呼ばれる未来の地球を支配するイノセントたちから奪った最新型ウォーカーマシン。動力はガソリンエンジン、操縦法はハンドルとアクセル（！）。謎の聖域EXポイント内部を調査しているところでエアロゲイターの無人機動兵器に襲われ、さらに「光の昇天」にまきこまれて過去の地球に飛ばされてしまう。

全長：18.6m　**重量**：124t
搭乗者：ジロン＝アモス（声：大滝進矢）

ダンクーガ 『超獣機神ダンクーガ』より

葉月考太郎博士がムゲ・ゾルバドス帝国に対抗するために開発した。獣戦機隊の4人の怒りが頂点に達したとき4機が合体してダンクーガとなる。ムゲ・ゾルバドス帝国を壊滅させたあと、休む間もなくエアロゲイターとの戦闘に入るが、ジュデッカに破れてしまう。レビの通告を受けた獣戦機隊はダンクーガを修理し、再戦を挑むのだった。

全長：34.6m　**重量**：114t
搭乗者：藤原忍（声：矢尾一樹）

R-1 『超機大戦SRX』より

究極の機動兵器を開発するSRX計画の一環として誕生したパーソナル・トルーパー。R-2、R-3と合体することでSRXという巨大ロボットになる。L5戦役に出撃したSRXだが、ジュデッカとの戦いでR-2、R-3が大破、R-2のパイロット、ライが重傷を負う。自分の無謀さを反省したリュウセイは、改装したR-1で再戦を挑む。

全長：19.1m　**重量**：50.2t
搭乗者：リュウセイ＝ダテ（声：三木眞一郎）

悪の闇が深いほど、正義の炎は明るく輝く！

ここまではストーリーモードの最初から使える7体のロボットについて紹介してみた。これからはストーリーの途中で敵として登場してくるロボットたちについて紹介していこう。ちなみに、「マスターガンダム」と「デビルガンダム」はストーリーモードで倒せば対戦で自キャラとして使えるようになるぞ。

マスターガンダム

ドモンの師匠で最強の格闘家「東方不敗」が搭乗するモビルファイター。エアロゲイターに奪われたデビルガンダムを奪い返そうとする。

デビルガンダム

自己再生・自己進化・自己増殖の3大理論を備えた究極のガンダム。あらゆるものを取り込み巨大化する。エアロゲイターに奪われ、利用される。

そして…

「レビ＝トーラー」！（声：折笠愛）

エアロゲイターの支配者。最後の敵「ジュデッカ」を操り人類に挑戦する。彼女の目的は一体何なのだろうか？

そして、謎の巨大機動兵器「ジュデッカ」とはどんなヤツなのか!?

スペースダイナマイツ

ひとつの惑星のみならず、遥かにひろがる銀河までも
こなごなにしてしまうほどの強大なエネルギーをもつ
聖なる石「プライムエレメント」。
それを手にするものは全宇宙を支配できるという…。

●発売元：ビック東海
●発売日：3月27日
●価格：6800円
●容量：64M
●ジャンル：3D対戦格闘
●プレイ人数：1〜2人　●コントローラパック：非対応

武器系対戦格闘『スペースダイナマイツ』発売決定！

60/秒フレームが映すリアルな格闘シーンがうなる！

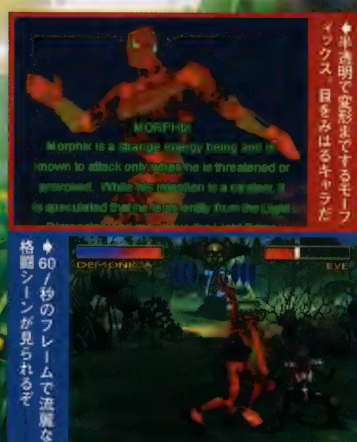
対戦格闘ゲーが数多くリリースされているアメリカにおいて、昨年発売され好評を得ている「スペースダイナマイツ」。とうとう日本でもリリースされるぞ。聖なる石「プライムエレメント」をめぐり、銀河の様々な惑星を戦いの舞台とする武器系格闘ゲームだ。64ならではの美しいグラフィックが、独特のSF世界をみごとに描き出しているぞ。

スペースダイナマイツのSF世界にぴったりマッチしたキャラクター達は、その特異な姿だけでインパクト十分。さらにモーションキャプチャーで取り込んだリアルで華麗な動きが、毎秒60フレームというスピードでダイナマイトなインパクトをプレイヤーにお見舞いするのだ。衝撃の格闘ゲーム。それがスペースダイナマイツだ。

◆もちろん、対COM戦だけでなく2人プレイも楽しめるぞ

◆半透明で変形までするモーフィックス。目をみはるキャラだ

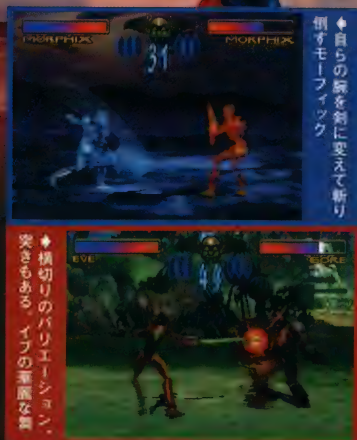
◆SF的な舞台は、月面の基地あり、荒野ありと独特だ

◆60/秒のフレームで流麗な格闘シーンが見られるぞ

斬るか、斬られるか！緊迫する武器系格闘！

◆自らの腕を剣に変えて斬り倒すモーフィック

◆スライディングキックで敵の出足をとめろ

◆横切りのバリエーション、突きもある。イブの華麗な舞

◆マーブリックの飛び道具、バルスライフルが火を噴いた！

スペースダイナマイツは、剣を武器にして火花を散らす対戦格闘ゲー。その攻撃は、剣による縦切り（Cボタン上）、横切り（Cボタン左）とキック（Cボタン下）、投げ（Bボタン）の4つが基本。その他にコマンドと各ボタンを組合わせることで、多彩な攻撃をくりだすことができるのだ。またコマンド+Aボタンで各キャラオリジナルのスペシャル技が炸裂するぞ。防御はガード（C右）とRとZトリガーに割り当てられた左右の軸ずらしだ。縦切りやスペシャル技の飛び道具には、ガードよりも効果的に避けられる。ちょっとかわった操作だけど、練習モードも用意されているので、しっかり技を覚えれば、緊迫感あふれるスペースダイナマイツのバトルを楽しめるぞ。

これがスペースダイナマイツ全キャラだ！

現在プライムエレメントを手にしているのはボスのソノーク ネゾム。しかし異色異能の8人のキャラクターがそれぞれの思惑を胸に秘め、強大なパワーをもつプライムエレメントを狙っている。そして今、まさに壮絶な戦いが始まろうとしているのだ！

アローン・マーブリック

地球の特殊部隊の猛者で殺人マシーンと恐れられている。MFG16パルスライフルと空手の使い手であり、爆発物のスペシャリストでもある。

スカーレット

ソノークによって聖なる石を守る任務についたが、ソノークの命を狙い女帝となる野望を抱いている。キレ味鋭いドラゴンスレイヤーによる切り込みを好む。

デモニカ

暗黒次元の親衛隊長でありながらソノークをだましプライムエレメントを狙っている。猛毒をもつ爪と飛び道具による攻撃は敵に痛烈なダメージを与える。

BOSS ボス ソノーク ネゾム

聖なる石、プライムエレメントの魔力で武装した殺人・略奪・破壊を楽しむ悪魔。サイボーグ化したプラズマライフルアームは超A級の殺傷力をもつ。

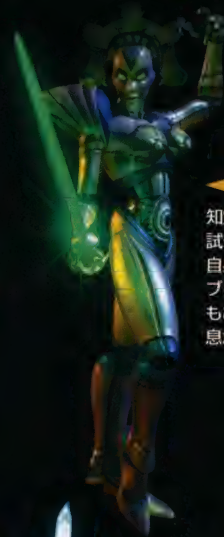
イブ

知覚完全人工体の発明者で、試作段階の人工頭脳を自分自身に移植している。またイブはフェンシングの達人でもあり、その動きは流麗で溜息が出るほどだ。

ゼンムロン

剣の使い手で日本の武術と忍術を融合させたブーニン道を会得している以外は不明。なぜなら彼と戦い無事に帰ってきたものはいないからだ。

ゴア

ぶったぎり戦法を得意とするドローン星の格闘王。野獣そのものといった体を利して巨大なオノを振り回し、離れた敵をも跡形もなくこっぱ微塵にしてしまう。

モーフィック

言葉も話さず、感情も見せない・・・謎だらけの光エネルギー生命体。時に体の形状を変化させ、高速回転するミキサー攻撃など、変則攻撃を仕掛けてくる。

ニッキ

ファラロン星のプリンセスでありながら、聖なる石を探す旅にでる。相手の力や勢いを利用したアイニッキ道と2連のファラロンリングの攻撃が得意技。

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

この本が出るころには長野オリンピックも終わる直前だと思うんだけど、みんなアイスホッケーの試合は見たりしてたかな？オリンピック観戦でもりあがった後は、このゲームでまたまた熱くなってもらおうじゃないの。

●発売元：ゲームバンク
●発売日：2月28日
●価　格：6800円
●容　量：64M
●ジャンル：スポーツ
●プレイ人数：1〜4人　●コントローラパック：対応

超リアルタイプのアイスホッケーゲーム！

ウエイン・グレツキーも出てきて、も〜大変なんスから

ここで問題です。長野オリンピックにカナダ代表チームのメンバーとして出場した「ウェイン・グレツキー」をはじめ、NHLの選手たちが実名で登場する本格派のアイスホッケーゲームは何でしょう？…なんていう質問には元クイズ王のわたる副編でなくても答えられるよね。そう正解は『ウェイン・グレツキー・3Dホッケー』。今月もこのゲームについて紹介してしまおうというわけだ。それじゃ、いってみようか！

CHICAGO 8
OTTAWA 6

MONTREAL 1
NEW YORK 0

メニューは全部で4種類！

まずはメニューの紹介から。見出しにあるとおり、選べるメニューは「プレイゲーム」「プレイシーズン」「プラクティス」「レコード」の、あわせて4つ。それぞれについての詳しい説明は下をみてもらおう。これに加えて試合やコントローラの設定ができる「セットアップ」があるぞ。

プレイゲーム

ふつうに1回だけ試合を行うモード。時間が空いて「ちょっくらホッケーでもすっかね」というよ〜なときにはこのモードが便利だね。なんたって手軽だし。

プレイシーズン

実際のNHLのリーグと同じようにシーズン通して試合を行う。「アーケード」「ショートシーズン」「フルシーズン」「プレイオフ」などに分かれている。

プラクティス

練習モードだ。「オフェンス」、「ディフェンス」、「シューティング」の練習ができるぞ。ここでしっかり操作を覚えて、実際の試合にバッチシ生かそう。

レコード

チームの情報やウェイン・グレツキーのこれまでの実際の試合での記録を見ることができる。また、ゲーム中でのキミの成績（ハイスコアやなんか）もここで見られるぞ。

操作のしかたも覚えておこう！

ここでは操作系統について説明しておこう。コントローラの持ち方は毎度おなじみの「ライトポジション」。真ん中の棒を握って3Dスティックに親指をかけるとゆーアレだね。ちなみに、同じボタンを押してもどちらのチームがパックを持ってるかによって動きがちがうぞ。パックを持ってる側は「攻撃側」、そうでない側は「防御側」となるのだ。それぞれどんな動きになるかは下の表をみてね。

コントローラの使い方

十字キー（3Dスティックとおなじ）
Rボタン
Cボタンユニット
Aボタン
Bボタン
3Dスティック（移動）
スタート（ポーズ）ボタン
Zトリガー

攻撃側

シュート… AorZ
説明不要だよね？

パス… B
仲間にパックを渡す

ワン・タイマー… A+B
近くにいる仲間にパスを出し、そこから仲間がシュートする

ダッシュ… Cボタン下
これまた説明不要だね

選手交代… R
操作する選手を切り替える

パワーショット… A+C下
ファイヤーシュートがでやすくなる

防御側

ニール… A
ひざを使った防御

スティール… B
スティックで相手からパックを奪う

ダッシュ… C下
攻撃側と同じ

選手交代… R
操作する選手を切り替える

チェック… C左
氷から離れた状態のスティックで相手を押すなどして妨害する

フック… C上
スティックで相手をひっかける

トリップ…C右
スティックで相手をつまづかせる

ダイブ…A+B
体をはってスライディング

特別サービス！これがNHLのルールだ！

ここでホッケーのルールを大ざっぱに説明しておこう。ゲームをやるときの参考にしてね。

●基本的なルール●

・相手のゴールにパックが入れば得点になる

・試合時間は1ピリオド20分×3ピリオドの計60分（ゲームでは1ピリオド2分）。

・リンクの上には合計6人の選手が出ることができる、ゴーリー（ゴールキーパー）を除いた5人を1セット（ゲームでは3～5人）として、通常3～4セットが交代しながら試合を進める。何回交代してもOK。

・試合は中央のフェイスオフスポットでフェイスオフからはじめる。

←この状態がフェイスオフ。審判が落としたパックを奪い合うのだ

●リンクについて●

つーても某ゲームの主人公ではない（ごめんなさい、ベタネタでした）ホッケーの試合を行う場所のことを「リンク」というのだ。NHLのリンクは長野オリンピックで使われたような国際規格のリンクより小さいので、より素早い動きと判断力が要求されるのだ。リンクの中についての詳しい説明は下の図をみてね。

防御ゾーン
ニュートラルゾーン
攻撃ゾーン
ゴールポスト
ゴールライン
センターライン
フェイスオフサークル
フェイスオフスポット

※説明は自分のチームの攻撃が右向きの時です

●反則●

パックより先に自分が相手のディフェンディングゾーンに入る（オフサイド）。センターラインの手前から相手のゴールラインの後ろにパックを打ち込んだ（アイシング）…などの場合にはフェイスオフからやりなおしとなる。

●ペナルティ●

選手が相手を殴る（ラッフィング）。スティックで相手をひっかけるなどの反則をとられた場合、その選手は反則の程度に応じて一定時間「ペナルティボックス」に送られる。その間、反則をした側のチームは人数が少ない状態で試合をしなければならない。

おねがいモンスター

発売元	ボトムアップ
発売日	未定
ジャンル	育成シュミレーション
価格	未定
プレイ人数	未定

『おねがいモンスター』はかわいいコミカルなキャラクターのモンスターを育てる事を目的としたゲームだ。登場するモンスターは全部で500種類以上で、それぞれ特徴をもったモンスターばかり。同じ形で色違いといったモンスターはいないので、個性豊かなモンスターのとる行動を見るだけでも楽しそう。いろいろな経験をつみながら、どんどん大人のモンスターへと成長していくわけだ。

名前	年令	血液型	性格
フレイ・ホルフィード	10歳	O型	モンスター思いで、明るくてやさしい

『おねがいモンスター』舞台はこんなところ

ライトファンタジーな独特の世界をうまくゲームで表現

このゲームの舞台になるブライトン大陸は、平和な国々が点在するのんびりとした大陸。町を一歩でればそこはモンスターの世界が広がる。特に国境付近などの、人気がほとんど無い所には強いモンスターがいるため、国どうしの戦争などはおこらないわけだ。人々はモンスターを飼い慣らし役立てることにしたため、この世界にはモンスターブリーダーなるモンスターを飼い慣らす職業が存在する。このゲームの主人公であるホルフォード家も代々そうした事をおこなってきた一族なのだ。

大きく分けて3つ存在するゲームの目的を完全クリア!!

1つめは、エサとなる食べ物の分布マップを作ること。
2つめは、モンスターの進化系統図を作る事。
3つめは宝の地図に描かれた財宝を探す事。
の以上の3つがこのゲーム目的だ。うまくモンスターを育てて、進化させてゲームの完全クリアを目指そう。

名前	年令	血液型	性格
クララ・ホルフィード	9歳	B型	さみしがりやで甘えん坊、好奇心旺盛

『おねがいモンスター』はこんな感じで遊ぶ

主人公はフレイ・クララの兄弟

フレイ(兄)、クララ(妹)の2人の主人公はモンスターを育てるモンスターブリーダー。主な仕事はモンスターを育てて、仕事をさせたり、モンスターが脱皮するときに残す副産物を売ったりするのだ。モンスターそのものや卵を売ることもできるが、基本的にはモンスターに仕事をさせてお金を稼ぐのだ。

モンスターはこうして育てよう

主人公（プレイヤー）が、必ずモンスターにしてあげなければいけない事はエサの献立を決めること。あげるエサによって、モンスターの進化に影響するので、献立をきちっと作ることがとても重要な要素になるのだ。うまく献立を立てないと病気になったり、体調にも影響がある。また体力を回復したり、知力を高めることができる飼育場に置くおもちゃの種類によって、いろいろなパラメータが成長していく。なおモンスターには火、水、土といった7種類の属性があり、これは進化と特殊能力に密接に関係している。さあ、きみならどんなモンスターを育てる?

キミのオリジナルモンスターをゲームに登場させよう！

卵から生まれたコミカルなモンスターを育てるゲームです！モンスターと人間が仲良く暮らすにぎやかな世界にキミのオリジナルなモンスターを一緒に住まわせてみませんか？ かわいいモンスターを大募集です!!

モンスターを考える時のポイント

1. おもわずだきしめたくなるようなかわいい、コミカルなモンスターを募集
2. モンスターはいきているので機械類はダメ！生き物なら何でもいいぞ（宇宙人でもOK）！
3. モンスターの外見、名前はもちろん性格や特技も考えてね！

おねがいモンスター 君の考えたモンスター募集

モンスターの進化成長

●モンスターは脱皮を繰り返し大人モンスターへ成長。
●モンスターの一生は卵から生れ、スライム状態から成長する！ある程度時間がたつとそれぞれのモンスターに進化するのだ！

脱皮　進化　成長

たとえばこんなモンスターどんどん送ってね

例

名前：フタバスズキリュウ
種類：水中系恐竜モンスター
特徴：水中移動が得意（普通の3倍の早さ）
●陸も移動できるがおそい。
とても人なつっこく育てやすい。
津波攻撃は超強力。

名前：ガシガシ
種類：陸上肉食恐竜型モンスター
特徴：いつもおなかをへらしている。
とても食いしんぼうのモンスター。
食事となると目の色を変える。
好き嫌いなく何でも食べる。
食事を邪魔するととても恐い。

属性 モンスターには属性があるぞ！

火　水　土　風　金　毒　薬

★与えるエサによってモンスターの属性が変化するんだ!!

おねがいモンスターの楽しいイラストをおくってね

先月号でも紹介したとおり、キミのつくったオリジナルモンスターを募集します。応募してくれたモンスターの中でかっこいいモンスターは、ボトムアップから発売される『おねがいモンスター』に登場するのだ。もちろんステキなプレゼントも用意してくれるそうなので、編集部あてにドンドン送ってね。形式は自由、どんなモンスターなのか、どんな特徴があるのかを書いてね。

宛先　〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　64ドリーム編集部　おれのモンスター見てくれ係まで

コンピュータエンターテインメントソフトウェア・アカデミー大賞

CESA大賞'97

●主催：コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）

抽選で1000名様プレゼント!!

投票に参加して豪華賞品をゲットしよう!!

- ノートパソコン（ダイナブック テクラ） 2名　提供：株式会社東芝
- ノートパソコン（VAIO） 1名
- NINTENDO64 5名　提供：任天堂株式会社
- PlayStation 5名　提供：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
- SEGASATURN 5名　提供：株式会社セガ・エンタープライゼス
- てくてくエンジェル 48名　提供：株式会社ハドソン
- ALBA SPOON 50名　提供：セイコー株式会社
- デジタルカメラ（DIGIO） 15名　提供：株式会社セガ・エンタープライゼス
- フェニックスミニ（2台1セット） 5名　提供：日本電信電話株式会社
- シネマステーション 1名　市販のTVゲームもシネマステーションと接続すれば迫力の立体サラウンドで楽しめます。　提供：ヤマハ株式会社
- ゲームボーイ。ポケット 7名　提供：任天堂株式会社
- 家庭用通信カラオケ メディアボックス 10名　提供：株式会社タイトー
- RALLIART ウィンドブレーカー 5名　提供：株式会社ラリーアート
- MD(XA74) 2枚セット 100名　提供：TDK株式会社
- Aleph セット 200名　提供：資生堂コスメニティー

その他豪華賞品

- ●新作ソフトウェア　ゲームソフト各社 ・・・・・ 270名
- ●クオ・カード（¥1,000分）　日本カードセンター株式会社 ・・・ 100名
  （セブン-イレブン・デニーズ全店と、日本石油他色々な加盟店でご利用頂けます。）
- ●飲料セット ・・・・・ 200名

※当選者の発表は厳正な抽選の上、発送を持ってかえさせていただきます。
※掲載の賞品は、実際のものと一部異なる場合もあります。
※フェニックスミニ／メディアボックスに関しまして、取付工事費は当選者のご負担となります。

投票方法

専用投票ハガキで
専用投票ハガキは全国のゲームソフト販売店・コンビニにあります（一部店舗除く）

電話で
専用ダイヤル
03−5371−4501
（電話番号をおまちがえなく）

インターネットで
ホームページ
http://www.cesa.or.jp

●投票期間・・・1998年2月20日〜3月20日
●発表・授与式・・・1998年4月3日（金）六本木ヴェルファーレ「東京ゲームショウ'98春 後夜祭」
（投票者の中から抽選で100名様をご招待）

※ご注意・・・お一人様1回の投票のみ有効となります。

東京ゲームショウ'98 春

CESA PRESENTS TOKYO GAME SHOW 1998

1998年3月21日（土・祝）・22日（日）一般入場日
開催時間：10:00〜17:00（入場は16:00まで）
会場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）
入場料：前売券一般（中学生以上）800円　当日券一般（中学生以上）1,000円（小学生以下は無料）
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）　後援：通商産業省
特別協賛：株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント
協賛：任天堂株式会社、株式会社セガ・エンタープライゼス ／ 協力：マイクロソフト株式会社

東京ゲームショウ'98春 会場でも投票できるヨ!!

あなたのイチ押し。

あなたの一票で大賞が決まる。

CESA大賞'97は・・・・・・・・・・
1997年に国内で発売されたコンピュータエンターテインメントソフトウェアの中から
みんなの投票によって優秀作品を選定するものです。
右のノミネート作品の中からあなたの好きな3つの作品に順位をつけて投票してください。

あなたのイチ押し、お待ちしております。

COMPUTER ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION

●ノミネート作品一覧（50音順）

［ノミネートは、下記のハードに対応した作品を対象としています。］

No.	作品名	ハード
1	I.Q～インテリジェントキューブ	[PS]
2	悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～	[PS]
3	ウルティマ オンライン（Ultima Online）	[Win]
4	エースコンバット2	[PS]
5	X-MEN vs.STREET FIGHTER	[SS]
6	風のクロノア	[PS]
7	カルドセプト	[SS]
8	がんばれゴエモン ～ネオ桃山幕府のおどり～	[N64]
9	がんばれ森川君2号	[PS]
10	クーロンズ・ゲート	[PS]
11	クラッシュ・バンディクー2 ～コルテックスの逆襲!～	[PS]
12	グランツーリスモ	[PS]
13	GRANDIA（グランディア）	[SS]
14	ゲームで発見!! たまごっち	[GB]
15	子育てクイズ マイエンジェル	[PS]
16	サガ フロンティア	[PS]
17	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2	[SS]
18	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	[PS]
19	実況 ワールドサッカー3	[N64]
20	新世紀エヴァンゲリオン 2nd impression	[SS]
21	スーパーロボット大戦F	[SS]
22	スターフォックス64	[N64]
23	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	[SS]
24	ダービースタリオン	[PS]
25	タイムクライシス	[PS]
26	チョコボの不思議なダンジョン	[PS]
27	ディディーコングレーシング	[N64]
28	テイルズ オブ デスティニー	[PS]
29	デッド オア アライブ	[SS]
30	デビルサマナー ソウルハッカーズ	[SS]
31	DX人生ゲームII	[PS] [SS]
32	電車でGO!	[PS]
33	トゥームレイダース	[PS] [SS]
34	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.1 虹色の青春	[PS] [SS]
35	トバル2	[PS]
36	信長の野望・将星録	[Mac] [PS] [Win]
37	爆 ボンバーマン	[N64]
38	ファイナルファンタジーVII	[PS]
39	ファイナルファンタジー タクティクス	[PS]
40	ファミスタ64	[N64]
41	ブシドーブレード	[PS]
42	ぷよぷよSUN	[N64] [PS] [SS]
43	ブレス オブ ファイア III	[PS]
44	フロントミッション セカンド	[PS]
45	マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士～	[PS]
46	みんなのGOLF	[PS]
47	MOON	[PS]
48	桃太郎電鉄7	[PS]
49	モンスターファーム	[PS]
50	ヨッシーストーリー	[N64]
51	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	[Mac] [Win]
52	レイストーム	[PS]
53	ロックマン DASH	[PS]
54	ワールド・ネバーランド ～オルルド王国物語～	[PS]

GB（ゲームボーイ）・Mac（Macintosh）・N64（NINTENDO 64）
PS（プレイステーション）・SS（セガサターン）・Win（Windows95）

お便り天国64

去る1月23日。マッシー、ケイ少佐、もっちー、ちづるによる64遠足第2弾を敢行。某場所で、もっちーの弱点を発見したのだった。

おはがきストリート

N64を1カ月間ガマンしました。なんとか進級することができそうです。ホッ
(宮城県/七味唐辛子)

進級おめでとさん。マッシーも大学時代、試験前夜に『ドラクエ3』が発売されて、泣く泣く勉強をしたことがあったけど……。七味さんもガマンした分、たっぷり遊んでください。

ヒロスエが「HOT1」のCMでやってるゲームって何ですか?僕の小遣いがかかっているので教えてください。
(静岡県/田内下理真)

そう、これって結構話題になったよね。答えはN64ソフトの『スターフォックス64』。しかもトレーニングモード!! やっぱヒロスエちゃんはやってくれるわ。

マッシーさんのコーナーはなぜ、白黒なのですか?
(兵庫県/垣内勇)

うむ、というか、白黒のページをもらって読者コーナーをやっておるのです。白黒だと白黒イラストも載せられるし(当然か…)カラーページではできないおバカなこともできるからなのです。

載るためではなく編集部の方たちに見せるために出してもいいですよね?
(富山県/HAっSAN)

全然オッケイ。にしてもHAっSAN。もう1通の封筒は笑わしてもらったぞ。みんなもおもしろいことがあったら、教えてくれよな。

編集部の人はみんな64を持っているのですか?あと持っているハードがあったら教えてください。 (茨城県/怪獣マニアン)

え~、たった1人だけ64を持っていない人がいます。ビストロ担当者のヤツです。でもゲームボーイは全員が所有。みんな違う色でそろえているぞ。他ハードでは、PS、SS、SFC全てそろっているのは、ちづる、ケイ少佐、もっちー、マッシーの4人。他サオ編集長はバーチャルボーイ、ちづるは3DO、マッシーはPCエンジンといったハードを所有しているぞ。

ミニ四駆、ポケモンと小学生の流行と同じ流行をたどっているドリーム編集部のみなさん。やっぱりハイパーヨーヨーもやっているんですか?(東京都/シラヌイ)

ハイパーヨーヨーはやっていません。なんつーかドリーム編集部の年齢だと、ひと昔前のヨーヨーブームで終わっているといった感じですな。しかも結構いいお値段じゃない?ハイパーヨーヨーって……。でも、そういえば最近は編集部ではやっている遊びはないかも。他になんかいいものあったら教えてちょうだい。

バレンタインはチョコを何個もらいましたか?
(千葉県/くるる)

そりゃもう山ほど……と言いたいけど、今これを書いているのが1月31日なのでまだわかりません。最近小中学校ではどんな渡し方をするのかな?

編集部での派閥はありますか?(東京都/口内炎痛いよ~)

派閥というか分かれる口実は2つ。喫煙組と禁煙組、これが丁度4人ずつ。後は関西出身組と関東出身組。これまた4人ずつ。あ、も1つ発見。今年で30歳以上組と30以下組。この5月でマッシーが30歳以上組に入って、丁度4人ずつになりますわ。

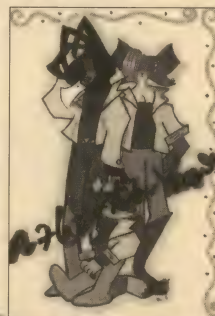
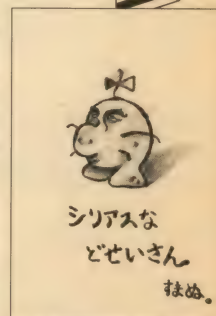
64DDの買い時はいつでしょう(兵庫県/ロメロスペシャル)

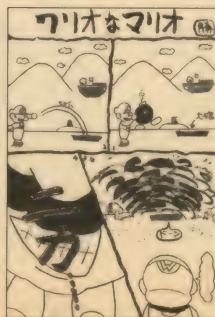
難しい。発売同時タイトルに魅力がないと感じたら「待て」だ。

最近はゲームをする女の子が増えてきていますが、私の周りでは誰もやりません。家族もやらないので、ハードも買えないし、64ドリームを買って帰っても、コソコソとH本のように隠すしかないのです。他のみなさんで同じような体験をしている人がいたら、どうしていますか?
(群馬県/少女D)

少女Dさんは13歳の中学1年生。女の子がゲームに触れるのって男兄弟とかからが多いんだけど、身近にいないとなかなかはいれないのかも。みんなはどう?

正月はおわっちゃったけどせっかくなのでのせたい年賀状

⬆(東京都/NAKKI)これがGBの次の目玉なのかな?シリーズ化もある?

⬆(大阪府/藤田佳子)フォックス隊の年賀状。ファルコが照れてます

⬆(静岡県/くぼたまきのすけ)このどせいさんが寄ってきたら怖いかも

⬆(大阪府/高之瀬敬一)ぷよぷよSUNの初日の出だ。ゲームはハマってる?

⬆(茨城県/中川勝行)ボム兵の間違った使い方をしているぞマリオ~!!

⬆(小坂婦/トノサマキント)2周年までもう少し。来月は通刊20号だ

ゲームソフトファンクラブ

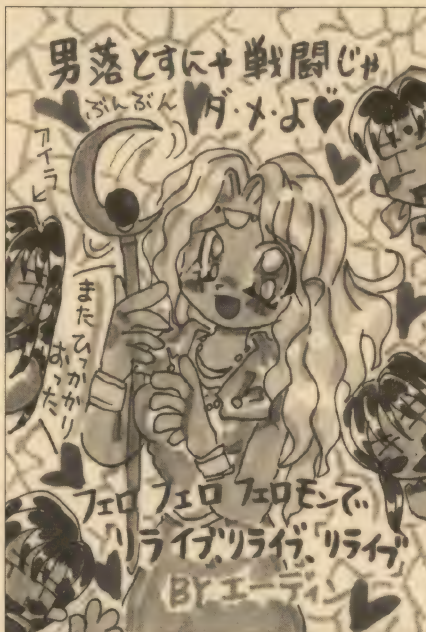
GAME SOFT FAN CLUB

最近元気なのが『ジョゼット』と『爆ボン』F.C。このままいくと上位逆転も時間の問題だ。

今回きたハガキ	計(1/31付)
83枚	484枚

★ファイアーエムブレムFC 首位奪取!!しかし新作は年内ナシ!?か!!

確かに首位は奪った。だがしかし、いつになったら最新作の情報が出るのだろうか?なんつーかせつない……。でもこのF.Cではファンを獲得するべく、ニンテンドーパワーの『エムブレム』書き換えを推進していこうではないか? まだ『エムブレム』を体験していない諸君のために、ここはひとつクラブのみんな「なぜ、FEにハマるのか」作文を募集する!! 私がFEにハマる理由を原稿用紙400字詰め1枚程度に簡単に記述してほしい。熱くたぎる思いを何とかまとめてくれ!!

今回きたハガキ	計(1/31付)
15枚	115枚

⬅(岩手県/ゆめまりも)某ガムのキ○ミントのCMに合わせて読んでくれとのことだ。

➡(山口県/松村やゆよ)お誕生日おめでとう。最近のFEFCを引っ張ってくれてるよね。

⬅(大阪府/NO.Q)なんつーかちょっと怖い雰囲気でいい感じのラクチェだ。

⬅(神奈川県/海道まさる)いつも楽しいハガキサンクス。すごいよマサルさん!!

★ゼルダFC

なんと首位「ゼルダF.C」に今月のハガキは6枚!! なんつーか、そーなのか?来月はちとヤバイ!

今回きたハガキ	計(1/31付)
6枚	106枚

★ルイージFC

気が付けば後ろが見える第3位

第3位定番ルイージF.Cも今月がやや脅威。だって後ろがすぐ迫ってきたからね。こりゃ早く『マリオ64-2』がでないと厳しいか?

⬆(神奈川県/ジロル星人)健気な弟だよな〜。

⬆(東京都/稲垣崇)緑の服ということでは同じ。

今回きたハガキ	計(1/31付)
9枚	96枚

★爆ボンFC

喜多啓太クンよハガキ代は大丈夫か

先月の喜多クンに触発されたかハガキが急増。しかも喜多クンもまたまた大量に送ってきてくれた。新作も出るし勢いは「ボン」か!?

⬆(埼玉県/ハナマン)初投稿はカラーでありがとう

⬆神奈川県/ほんまとしろう)6歳、最年少君だ

今回きたハガキ	計(1/31付)
29枚	84枚

★ジョゼットFC

こちらはサトナさんの大量投稿で勢いづく!!

こちらも俄然盛り上がってきたぞ。これなら上位進出は時間の問題!! トップに来たら何をやるか、今から考えておいてね!!

⬆(埼玉県/岡直樹)F.Cできたら何をやろうか?

⬆(愛知県/サトナ)大量投稿ありがとう!! もうすぐだ

今回きたハガキ	計(1/31付)
27枚	61枚

ハガキまちます。

このコーナーでは好きなゲームのコーナーの投稿して、そのゲームのファンクラブを作っちまおうというコーナーです。すでに『ポケモン』は独立してやっているぞ。なので、君の好きなゲームや参加したいファンクラブがあったら、どしどしハガキを送ってくれ。あと、できれば複数のファンクラブのかけもちはやめてほしいな。

NOW RANKING

1. ファイアーエムブレムFC
2. ゼルダの伝説FC
3. ルイージFC
4. 爆ボンバーマンFC
5. ジョゼットFC
6. パワプロFC
7. ヨッシーストーリーFC
8. 007ゴールデンアイFC

ちづるのアナログチャット64

今月の肖像画

ケイ少佐作。まるで幼稚園児の描いた「おかあさん」風やな…。

第5回 どうすればゲーム誌の編集者になれる?

ゲーム誌を作る仕事につきたい!と熱い夢を語ってくれる読者も多い。当編集部員はどうやってこの仕事についたんだろう。

いずれの編集部員も「ゲーム誌の仕事を昔から目指してて今の私があります」というのではないことをまず明言しておこう。なんらかの縁で集まって来た面々が編集部(現在10人)を構成しているというのがホントのとこみたいだ。以下、各編集部員の簡単な経歴を見ていこう。

サオ編酋長(40才)は法政大で探検三昧の日々を送り、もっと探検したくて人より長く大学にいた。**わたる副編(37)**は立命館大学アホウ学部時代から、数々のクイズ番組で優勝したクイズ王。**キクボウ(30)**は明大でラグビーと合コンに青春をささげた。これらの編集部員は新卒社員としてなんとなくこの会社に入り(もちろん入社当時は本誌はなかった)営業などを経てその後異動になったという具合だ。

ゲーム誌の募集記事に応募したのがきっかけでこの世界に入った**マッシー(29)**は法政大在学中から仕事をはじめ、関係の仕事に数年携わった後、毎コミのパソコン誌の募集記事に応募。ゲームからアシを洗える…と思ったら、配属されたのが当編集部。同じく**ケイ少佐(26)**も青山学院時代、募集記事になんとなく応募し、この業界に。その後、仕事が面白くなり、卒業できそうもないので大学を中退し、現在に至る。

他の面々は、みんな人ヅテで編集部にやってきた。**もっちー(24)**は日大在学中に毎日新聞でバイトしていた縁で、編集部を紹介された。**ふくもち(28)**は桐朋大を卒業するまで筋金入りの女子校育ち。以前の同僚だったマッシーの紹介で編集部へ。**ちづる(25)**は高校がイヤんなって中退後、早大時代には就職難でイヤんなって留年。ブラブラしてたら(しょうがないやつ…)以前のバイト仲間のケイ少佐に編集部を紹介された。新メンバーの**エンドー君(25)**は、大東文化大在学中。ネットを通じてサオ編と知り合い、召喚された。同じく新入りの**オサム(23)**はエンドー君の学友だ。

いずれの編集部員も、これがぜひ勉強したいと思って大学に入った人は1人もナシ。現在の仕事に関しても、なりゆきで今ここにいますという感じ…。「縁」あってあそこにいて、今ここにいるということか。絶対にこれになるんだ!って努力するのもアリかもしれないけど、技術系の仕事は別として、私の知る限りではこの仕事以外につきたくないって思いつめてる人に限ってダメかも…。視野がせまくなっちゃうのかな。マッシーやケイ少佐がたまたま募集記事を見て応募したことで、今の仕事をするきっかけになったように、とにかく興味とチャンスがあれば実行に移してみるとか、編集部員の多くが紹介で編集部で来たように、いろんな人に会って人脈を増やすことで、道が開けていくのではないかな。ゲーム誌を作る仕事をしたいという君に、参考になったら(なるか?)幸いでした。

特選!ゴンニャク部

●部長●

⬅コンニャク。救いようのないゲームベタ

●部員●

⬅糸コンニャク。うなるほどのゲームベタ

「糸コンよ、対戦で負けそーな時はこうしろ!」「うっす、部長!」「リセットボタンを押す!」「押す!」「コードにつまづいたフリでコンセントを抜く!」「抜く!」「お母さんが呼んでると言って逃げる!」「に、逃げる?」「まだまだぁっ!!ゲーム機そのものをぶっこわす!」「……」「コスイ手を使っても勝つ!勝てなきゃ逃げる!そして友達をなくす!」「…オレやっぱ退部しますわ」「また1人友達なくしちゃったぁ(泣き笑)」

教えて金剛さん 何でも聞いてくれ

Q 64ドリームで当選したプレゼントがなかなかこないのですが…
秋田県/なまはげ命さん

ごめんっ!
でも今月からスタッフ増員、チェック体制も強化した。それでもすんごく遅いと思ったら、電話をくれ。いや、くださいね。

すいかにライバル出現!!

静岡県の品川久美子さん宅のネズミが、かわいさですいかに挑戦をしかけてきた…。

品川えびちゅ

ま、負けたかも…

たじ〜

かわいい♡

すいかの豪邸!!

でもボクんちは豪邸でちゅ!

挑戦者(動物)求む!

へらず口のすいかに挑戦する仲間よ来たれ!

おハガキ募集

この仕事もそろそろしおどきかな…と思う今日この頃。超兄貴、いや超弱気。いいネタがあったら下記までよろしくね。

宛先
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「アナログチャット64」係まで

木版画/北河忍

ふくもちのこちらロクヨン探偵事務所

Vol.10

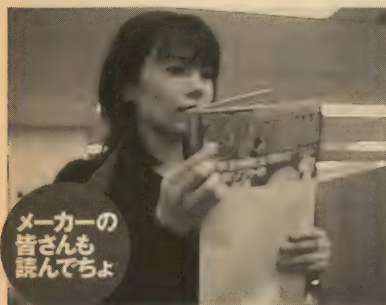
記念すべき10回目のページも津々浦々

⬅雪像ピカチュウだ！ピカチュウは丸いから作りやすいよね。

読者のみなさん大雪にはたまげたわね。ふくもち家の近所のガキんちょはピカチュウの雪像を作ってたよ。さて記念すべき10回目(スゴイ)の依頼は、新潟県のアイスボッケー君他多数から「ロクヨンドリームの発売日が地方によって違うみたいだけどどうしてですか」。

文ゲーム春秋

ふくもちはゲームに興味ないねって言われるけどそんなことは無い。ゲーム好きな人は「FF」とか「ゼルダ」とかの王道を行くみたいだけど私は「釣り」とか「占い」とかキャラがヘンだったりしょぼいゲームが好きなのよネ。それが私にとってのゲームなんだな。「動物番長」はネーミングからして超期待。

ロクヨンドリーム発売日の謎を追う！

⬅メーカーさんへの配本は編集部でせっせと送る準備。手作りですな。

全国津々浦々で発売日が異なるとのウワサは聞いてたけど、ホントのところどーしてでしょうね。それなりの事情があるとは思うけどさ。ロクヨンドリームを全国各地に送ってくれるトーハンの三上さんに聞いてみました。

■■■

Q：トーハンさんは64ドリームを全国に送ってくれているんですよね。

A：北海道から沖縄まで、全国の取引書店さんに出来上がったロクヨンドリームを届けています。

Q：地域によって発売日がズレるのはどうしてなんでしょうか。

A：雑誌を作ってる会社は首都圏に集中してますよね。首都圏から地方に送品するので、遠い地域には輸送の時間がかかるんですよね～。

なるほど。遠い地域への運搬はちなみにどのくらいかかりますか。

北海道や九州エリアで3～4日。東北、北陸、中国、四国へは2～3日ですね。

Q：交通手段を教えて下さい。

A：トラック、貨車、船です。8割がトラック便ですね。

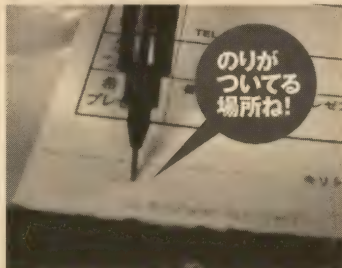
Q：輸送の途中で事故などのトラブルが起きたらどうするんでしょ。

A：大雪なんか困りますよね。到着が遅れたら同一地区は同時発売にします。

■■■

ホント、天災には勝てないよね～。三上さん、ありがとうございました。というわけで九段下から全国へ旅してゆくのかと思うと感慨深いっす。そっと本をなでるふくもちであった。

アンケートハガキに暗号の謎を追う！

⬆アンケートハガキを切り取ると文字を発見。

⬆ハガキの下の方に、しかも鉛筆書きだってば。

読者のみなさんもアンケートハガキを本から切り離したとき、謎の文字を発見できるはず。こりゃなんでしょ。不良品か、暗号か、はたまたアンケートちゃんの仕業か。もっちーはクリントン不倫疑惑のカギだと言ってた。ほんまかいな。この質問はけっこう来てた。大日本印刷の岡部さんこと、サンバ岡部に聞いてみたよ。

➡入稿が遅いと編集部の机の上に乗り上げ、サンバを踊り続ける担当者なのだ。

以下岡部氏談：「っていうかね、作業でアンケートハガキを本に挟むときに表と裏を間違えないようにということなんすよ。ほら、ロクヨンドリーム4月号って文字が入ってるでしょ。書いてあると表か裏って分かりやすいでしょ。他の雑誌を見てもらうとわかるんだけど、広告のハガキなんか間違えると怒られちゃうじゃないすかあ。それに作業中も雑誌名がすぐにわかるでしょん。」

え。そんなに簡単なこと…「ちなみにこの文字は勝手に自分で変えられるとかなんとか…」うそ。じゃ今度「ロクヨンドリーム万歳」っていれといてよ。「そうすね、考えときますよ～」。つーことで見つけた人は教えてねん。

ふう、久々にマトモな依頼をこなしたって感じ…(どこがじゃ)次回は「俺様ゲーム離れの危機!!」というテーマの予定。読者の皆さんもゲーム離れの経験があったらドシドシ送ってね(なかったらテーマは変えちゃう)。ところでヤマガタに大変な事実が!次号発表だ!

ふくもち探偵事務所では調査依頼も募集中。
〒102-0074　東京都千代田区九段南1-5-13　毎日コミュニケーションズ　ロクヨンドリーム　ふくもちに依頼係まで。採用された方にはロクヨンドリームグッズをお送りいたします！

イラスト/高橋修

Pocket Camera ™
ポケットカメラ

ポケカメシティー

ポケカメ市長

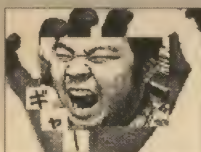
シティーの発展を祈る市長。こうみえても志は高いのだ。

キミもポケカメシティーの住人になろう!

任天堂のGBソフト『ポケットカメラ』、君はもう遊んだかな?編集部ではポケカメの発売を記念して、その名も「ポケカメシティー」を発足!当シティーでは市の発足にあたって、みんながポケカメで撮った作品を大募集だ。さっそく応募して、当市の住人になってくれ。下にあげたようなジャンル以外でも、うまくできた作品があれば、どんどん送ってきてくれたまえよ。

⬅これが巷でウワサのGB専用ソフト「ポケットカメラ」(5800円)と専用の「ポケットプリンタ」(5500円)だ。

お笑い・ポケカメ道場

あれこれ撮って合成したみたり、落書きしたりして、こりゃまた大笑いのモノができるのが楽しいポケカメ。道場では全国の読者をウケさせるおもしろ作品をまっているぜ。

プリティペットショップ

ウチのペットが一番かわいいと自負するアナタ、当ショップでペット自慢をしてみないかい?プリチーなペット作品ができたら、ぜひ送ってきてちょーだいな。

4コマ専門学校

絵が描けないという人でも、ポケカメなら工夫次第で楽しい4コママンガが作れちゃうぞ。イラストページには投稿できなかったキミにもチャンスだ。ポケカメの4コマ作りは、かなりやみつきになるぞ。いろんな手法を使ってみたりして、楽しい4コマを作ってくれ。

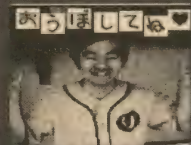
➡「宇宙人ケイ」。作品にはすみのほうに書くなどしてタイトルもつけといてね

芸術家のカフェ

そこはかとなーくアートな匂いの漂う作品が手軽に作れるのも、ポケカメのミリョクだ。当カフェでは自称も含めたゲージュツ家たちのステキな作品を紹介していこうと考えてますぜい。

ポケカメ持ってないキミへ

ポケカメ現像所

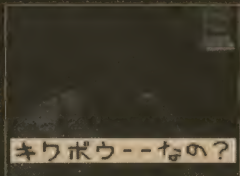
ポケカメ&プリンタを持ってない君も、フツウの写真を送ってくれれば、撮影・加工・現像を引き受けちゃうぞ。ただし、写真は返却できないので気を付けて。

⬅これも写真をポケカメで撮った作品。キレイにできるでしょ

ポケカメ託児所

当託児所では、かわいいチビッコの登場する作品を紹介するぞ。かわいいの、憎たらしいの、送ってね

市長からのおねがい

投稿作品は専用プリンタでプリントアウトしたものに限ります。また、なるべくハッキリ撮れた作品を送ってね。逆光に気を付けて撮影したり、コントラスト・明るさキーで調整しよう。暗い色の壁の前なんかで撮ると、写ってるものが分かりづらいので注意されたし!

⬆良い例。被写体に光があたる位置で撮影しよう。室内だけどキレイに写ってるでしょ

⬆これはもちろんダメな例。暗い背景&逆光だと、何だかわけわからんぞ~

応募方法

プリントしたシールを封書かハガキにしっかり貼って送ってね。ポケカメ現像所へは加工してほしい写真を封書で送ってくれればOKだ。

〒102-0074東京都千代田区
九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム
「ポケカメシティー」係まで

特選IC攻略部

とくせんいつしょく

●部長●

←マッシー部長。ついに『GT』で国際A級ライセンス取得。また一足お先に『パワプロ5』サンプルでサクセス修行中の日々。

●アンドレ●

←『G.A.S.P!!』コナミ開発者との対戦に見事勝利。ご褒美のロブションご招待の前にテーブルマナーを覚える日々？

アンドレ部員、また読者からお便りがきたのだ

また、変なゲームの遊び方じゃないだろ～ね～。

攻略部のみなさん、こんちわ。最近『ヨッシーストーリー』をやっているのですが、「おはなしモード」のステージクリアのインターミッション部分でヨッシーたちが何て歌っているかわかりませんか？ 僕にはどうしても「イーペーイコー」と聞こえます。1回そう思ったら、も～ダメです。どうしましょう？　（東京都／大三元）

だって聞こえるもん「イーペイコー」って。確かに聞こえるし

「イーペーコー」にしか聞こえないよなぁ。やっぱり。

つまりクリアしたし、「いっぱいやっか？」つー意味なんちゃうの

ヨッシーたちがいっぱいやるとは思えん!! でも座布団2枚!!

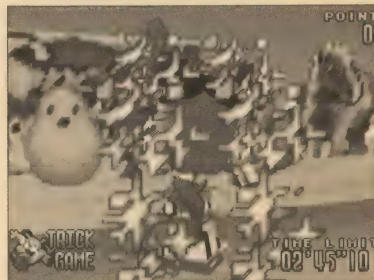
みんなもゲームの疑問があったらお便り送ってくだされ

パワプロついに決着!!次のネタは何が来るの!?

スノボキッズ

Q 『スノボキッズ』をやっているのですが、「スペシャルボード2」が欲しいのですが取ることができません。どうやったら取ることができますか？ 教えてください。　（東京都／スラッシュ・フジイ）

A 「スペシャルボード2」を入手するには、スキルゲームのなかのトリックゲームで2000点以上のスコアを出さなければいけないんだ。でも、これが結構難関。スタートしたら最初のハーフパイプで地道に何回も往復して30点クラスの技を続けるところから始めよう。止まってしまっても軽くAボタンを押して離せばスティックの方向に進み出すのでがんばって粘ろう。

←最初のハーフパイプで稼がないと2000点はとれない。地道に技をつなげていくのだ。粘れ

←ジャンプまぎわでA押しながら↑・↓のトリックが出しやすい。あきらめずにがんばっていこう

バーチャルプロレス

Q 『バーチャルプロレス』にメチャメチャハマっています。でもどうしても試合の「名勝負度」があがりません。実際に本物のプロレスを見たこともないので、試合の感じもわかりません。（神奈川県／猪木引退なぜだ～）

A 「名勝負度」はゲームの組立方が重要になってくるパラメータなんだ。だから、試合中に同じ技を難度も出したり、ワンパターンな作戦で終わったりするとあがらないってわけ。これをあげるには、やっぱり実際のプロレスのような試合の組立方をしていこう。まずは観客にアピールするために小技をつないで、時には相手の攻撃をくらうなど、魅せる試合展開を心がけよう。試合が進むに連れて中技、大技を繰り出していこう、大技の際にはアピールも忘れないように。こうやって実際の試合のように進めれば「熱中度」もあがっていくはずだ。

←大技を繰り出すまでに自分も少しやられておいたほうが、観客も盛り上がるってもんだぞ

←ほら、なかなかの「熱中度」でしょ。レスラーによっても試合運びを変えていくといいかもね。

「実況パワフルプロ野球4」最強戦ついに決着へ!!

長々とお伝えしてきた『パワプロ4』最強戦も今月でついに決着がついた。いや〜大変だったけど、とってもおもしろかったよ。またやりたいよね。

決勝A&Bブロック

決勝第1リーグはAブロック代表とBブロック代表の6人。その戦いを制したのは愛知県の2人だった。決戦の末、奥村BWが1位を制した。

- NO.1 愛知県／藤井啓史 Bu
- NO.2 愛知県／奥村健介 BW
- NO.3 静岡県／山田毅 C
- NO.4 広島県／平田祐介 C
- NO.5 和歌山県／澤秀樹 G
- NO.6 新潟県／小川真一 L

MVP 奥村健介 光 BW

新人王 澤秀樹 胃茶 G

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	オクム2 BW	4	1	0	.800	優勝	0
1	フジイ1 Bu	4	1	0	.800	−	0
3	ヤマダ3 C	3	2	0	.600	1.0	0
3	サワ・5 G	3	2	0	.600	1.0	0
5	ヒラタ4 C	1	4	0	.200	3.0	0
6	オガワ6 L	0	5	0	.000	4.0	0

⬆勝負の結果、奥村BWと藤井Buの決戦プレイオフに。試合結果は6対4の接戦でBWの勝利になった。わずかながら投手力の差が出た試合とも言える。

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ

ゴールデングラブ　ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

決勝C&Dブロック

ここは澤秀樹タイガースが見事勝利。唯一負けたのは今村ドラゴンズの1敗のみ。その今村ドラゴンズもプレイオフで佐藤カープに敗退し、無念となった

- NO.1 愛知県／久野伸貞 D
- NO.2 埼玉県／キノコボク M
- NO.3 神奈川県／谷川裕昭 C
- NO.4 和歌山県／澤秀樹 T
- NO.5 北海道／今村一峰 D
- NO.6 東京都／佐藤隼人 C

MVP 澤秀樹／森高 T

新人王 キノコボク／ハム研 M

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	サワ・4 T	4	1	0	.800	優勝	0
2	イマム5 D	3	2	0	.600	1.0	0
	ハヤト6 C	3	2	0	.600	1.0	0
4	キノコ2 M	2	3	0	.400	2.0	0
	タニガ3 C	2	3	0	.400	2.0	0
6	クノ・1 D	1	4	0	.200	3.0	0

⬆とにかくここはすべて僅差の試合結果が多かった。どこが勝ってもおかしくはなかったのだが、投手陣の層の厚さで澤タイガースと佐藤カープが勝利したのだ。

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ

ゴールデングラブ　ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

決勝E&Fブロック

ここも上位4チームは僅差。特に川西ライオンズが田村ジャイアンツに勝利したのは、なんとサヨナラエラーという劇的さだったのだ。

- NO.1 福岡県／古長正裕 L
- NO.2 千葉県／田村直樹 G
- NO.3 東京都／富田和弘 G
- NO.4 岐阜県／佐藤一傑 Fs
- NO.5 三重県／藤田桂史 G
- NO.6 大阪府／川西論 L

MVP 田村直樹／大島 G

新人王 富田和弘／マー坊 G

リーグ戦 順位表

順位	チーム	勝数	敗数	引分	勝率	ゲーム差	残ゲーム
1	カワニ6 L	4	1	0	.800	優勝	0
2	タムラ2 G	3	2	0	.600	1.0	0
	トミタ3 G	3	2	0	.600	1.0	0
	サトウ4 Fs	3	2	0	.600	1.0	0
5	フルナ1 L	1	4	0	.200	3.0	0
	フジタ5 G	1	4	0	.200	3.0	0

⬆ほんと、さすが決勝戦。上位4チームのしのぎあいがスゴかったもの。マジでどこが勝っておかしくない試合で、川西ライオンズは中継ぎ陣の奮闘が光ったぞ。

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ

ゴールデングラブ　ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

決戦!!最強リーグ戦

そしてついに最終決戦。各ブロックの精鋭たちがそろっただけあって見応えは十分。まさにプロの試合を見ているようだった。ここで勝利はできなかったチームもこの位置に立てたことを誇りに思ってもらいたい。

NO.1	愛知県／藤井啓史	Bu
NO.2	愛知県／奥村健介	BW
NO.3	和歌山県／澤秀樹	T
NO.4	東京都／佐藤隼人	C
NO.5	千葉県／田村直樹	G
NO.6	大阪府／川西論	L

試合形式 試合形式は同じくリーグ戦だが、各チーム3試合ずつの計15試合を行った。ので、1試合の1発勝負よりかは大胆な試合をするチームが多かった。そして結果は……？

リーグ戦 順位表

		勝数	敗数	引分	勝率	ゲム差	残ゲム
1	フジイ1	11	4	0	.733	優勝	0
2	オクムラ2	7	7	1	.500	3.5	0
	サワ・3	7	7	1	.500	3.5	0
4	カワニ6	7	8	0	.467	4.0	0
5	ハヤト4	6	9	0	.400	5.0	0
	タムラ5	6	9	0	.400	5.0	0

リーグ戦 成績表

		近鉄	オリックス	阪神	西武	広島	巨人
1	フジイ1		2-1 0引分	1-2 0引分	3-0 0引分	3-0 0引分	2-1 0引分
2	オクムラ2	1-2 0引分		2-0 1引分	0-3 0引分	2-1 0引分	2-1 0引分
	サワ・3	2-1 0引分	0-2 1引分		1-2 0引分	2-1 0引分	2-1 0引分
4	カワニ6	0-3 0引分	3-0 0引分	2-1 0引分		0-3 0引分	2-1 0引分
5	ハヤト4	0-3 0引分	1-2 0引分	1-2 0引分	3-0 0引分		1-2 0引分
	タムラ5	1-2 0引分	1-2 0引分	1-2 0引分	1-2 0引分	2-1 0引分	

リーグ戦 対戦表

		打率	得点	失点	本塁打	犠打	盗塁	防御率
1	フジイ1	.280	82	74	22	8	23	4.69
2	オクムラ2	.260	79	84	22	7	20	5.35
	サワ・3	.278	91	85	22	11	25	5.35
4	カワニ6	.257	79	83	26	12	36	5.21
5	ハヤト4	.240	68	77	22	6	24	5.00
	タムラ5	.292	85	81	20	8	20	5.36

ゴールデングラブ

個人成績 リーグ戦 ゴールデングラブ賞

投手	中川	遊撃手	葛西
捕手	田村	外野手	優
一塁手	小川		菅沼
二塁手	神楽		猪小鉄
三塁手	瞬		

ベストナイン

個人成績 リーグ戦 ベストナイン

投手	江川	遊撃手	葛西
捕手	田村	外野手	秀喜
一塁手	バーニィ		猪小鉄
二塁手	神楽		裕
三塁手	樋乃口		

MVP 藤井啓史／武渕 Bu

新人王 澤秀樹／神楽 T

総評

長かった戦いもついに決着。優勝した藤井君には右の特製野球王トロフィーを進呈させてもらう。とにかく激しい戦いであったことはお伝えしておこう。とにかく結果としては投手陣の強いチームが勝利した。いくら打撃がよくても投手が打ち込まれるとダメだったということだ。

次の目玉もやっぱりパワプロなのか!?とりあえず募集!!

↑期待の『パワプロ5』。一体どんなサクセスストーリーがあるのか？

というわけで、長きに渡った『パワプロ最強戦』も終了。攻略部も通常通りの営業に移りたい。読者からも相変わらず攻略のツボをついたハガキが寄せられているので、来月からはこちらも紹介していくつもりだ。今後もこうやって盛り上がるソフトがあるといいよね。というと気になるのが、来月発売予定の『パワプロ5』。これまたサクセスモードが熱くなりそうだが、今回は高校生編ということで、従来のように簡単に選手を育成することが難しいのではないか？と思われる。なので、攻略部でも特設コーナーを設けていくことにするつもりだ。なので、みんなの高校生サクセスのハガキも応募してリアルタイムでやっていこうじゃないか!! てなわけで、大募集第2弾!!『実況パワフルプロ野球5』サクセスクラブお葉書大募集!! 来月26日発売の『パワプロ5』サクセスモードをプレイして疑問に思ったことや得たことがあったら、どしどしハガキを送ってくれ!!

その他すべてのハガキの宛先は右の通り。そういえば、〒番号が7ケタになったんだよなぁ。それはおいといて、みんなのハガキ待っているぞ。面白いハガキどしどし送ってくれよな。

●各コーナーへのあて先はこちら!!●

〒102-0074東京都千代田区九段南1-5-13(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム「お便り天国64」各係まで

中とじ攻略！

1080° TenEighty

テン・エイティ™ スノーボーディング

白銀の中をたった1枚の板だけで
豪快に、華麗に挑みかかる。
勇気と興奮が己の限界を吹き飛ばし、
あらん限りのパワーが爆発する。
エッジの叫びがこだまする時
雪原はその身を削られていく。
滑降の時間は長くない。
全てのテクニックを凝縮させろ。
目指すはトリックはただ1つ、
1080° AIR ……

Hey yo,
All of you.Wake up!
Heat up! Rip it up!

- 発売元：任天堂
- 発売日：2月28日
- 価格：6800円
- 容量：128M+バックアップ
- ジャンル：スポーツ
- プレイ人数：1～2人
- 振動パック：対応

Photo:Aaron Sedway

◆感覚的に「ウェーブレース」に似てる。任天堂N64 SPTの第2弾だ

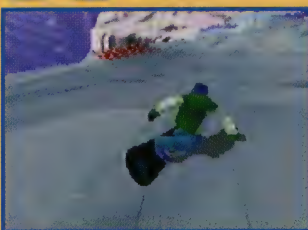
スポーツゲームか、レースゲームか、それともシュミレーションなのか…。それぞれの特徴を合わせ持ったゲーム、それが『テン・エイティ』だ。綿密に計算された光源の美しさ、新雪にうまりながら雪煙をあげて進むリアルさ。今まで登場したスノボゲームとは明らかに一線を画している。さて、このゲームには当然ながらアクセルもブレーキ（エッジはあるが）もない。レース系のゲームモードはあるものの、他のレースゲームとは操作感覚が違う。華麗なトリックを極めるためにも、まずは基本操作をマスターしましょう、ってことで基本動作編。豆知識としてボード各部の名称なんかもついでに覚えよう。

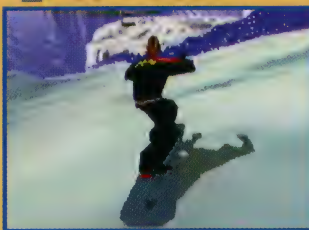
Basic Move 基本動作編

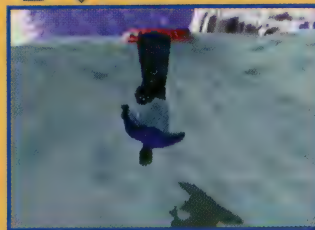
3Dスティック

←→ ターン

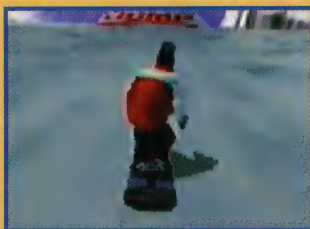
◆アナログなのでスティックの入力具合によりカーブの度合いを調節できる

↙↘ エッジ

◆雪面にエッジを立てることによりスピードを殺す。早い話がブレーキング

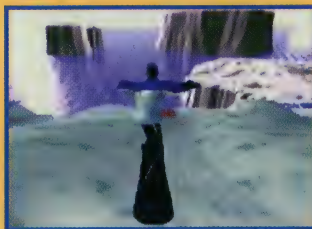
↑ 押し出す

◆止まりそうになったときにボードを押し出して加速する。スクワットのようなパンピング

↑↓ 重心移動

◆ジャンプ中の重心を調節する。重心移動の失敗は転倒につながるので注意

Zトリガー

Z しゃがむ

◆ライダーの重心を下げることにより加速度を増す。また膝のクッションで着地衝撃もやわらげる

Aボタン

A ジャンプ

◆Aボタンを押して離す瞬間にジャンプする。ボタンを押している時間が長いほど高いジャンプになる

Bボタン

B トリック

◆トリックを行うときに使用する。スティックなどとの組み合わせで多数の技がでる（P.80参照）

Rトリガー

R フェイキー

◆R＋方向キーで自分のスタンスの進行方向と逆の方向に進むことができる

Cボタンユニット

▲▼ 視点変更

◆通常の視点以外に、ボーダー視点、後方視点などがある。リプレイをマニュアルカメラにもできる

ボードの名称

ノーズ：ボードの先端。

フロントサイド：ライダーのつまさき側の側面。

ウェスト：ボードのくびれ部。トリック向きのフリースタイル用ボードはレース用より太め。

エッジ：ボード両サイドの金属部分。雪面にエッジを立てることをエッジングという。

デッキとソール：デッキは足を乗せる面。ソールは接地する面。表と裏のこと。

ヒールサイド：ライダーのかかと側の側面。

テール：ボードの後端。

SNOW BOARDING

Characters & Boards キャラ&ボード編

Akari Hayami
速見あかり(17) 日本

テクニック
マックススピード
バランス
パワー
ジャンプ

アメリカンスクールに通う高校生。スノボ歴は浅いが努力家。剣介の友だちであるマリンスポーツ好きの兄にボードを買ってもらった。

Kensuke Kimach
木町剣介(19) 日本

テクニック
マックススピード
バランス
パワー
ジャンプ

日本ではかなりの腕前と認められているボーダーだが、世界レベルを目指す。自分が興味のないモノにはやたらとさめた性格をしている。

Dion Blaster
ディオン・ブラスター(28) 英国

テクニック
マックススピード
バランス
パワー
ジャンプ

スピード至上主義で力まかせの滑りをする短気なヤツ。最速だがトリックは苦手。

Ricky Winterborn
リッキー・ウィンターボーン(14) カナダ

テクニック
マックススピード
バランス
パワー
ジャンプ

スピードやパワーはないが、トリックのテクニックは5人の中で最高を誇る。少し生意気な少年。

Rob Haywood
ロブ・ヘイウッド(20) 米国

テクニック
マックススピード
バランス
パワー
ジャンプ

いい腕を持ってはいるのだが、まだまだ荒削り。剣介にライバル視されているが、本人はそう思っていない。

キャラ&ボードデータの見方

●キャラクターデータ●

テクニック：トリックやターンのうまさ
マックススピード：最高速の速さ
バランス：安定性、転倒のしにくさ
パワー：耐久力。ダメージへの強さ
ジャンプ：ジャンプ力の高さ

●ボードデータ●

エッジ・コントロール：エッジの効き
アクセラレーション：加速性の高さ
レスポンス：反応の素早さ
スタビリティー：直進安定性の高さ
フレックス：ボードの硬さを示す

エッジコントロール
アクセラレーション
レスポンス
スタビリティー
フレックス

タホー
Tahoe 151

エッジコントロール
アクセラレーション
レスポンス
スタビリティー
フレックス

メルロット
Merlot 147

NEXT

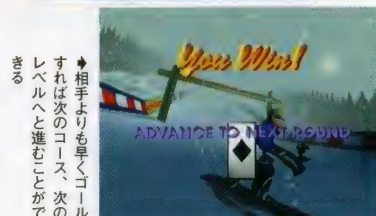
Game Mode ゲームモード編

Match Race マッチレース

コンピューターとの1対1タイマンバトルを行う1人用のモード。3種類のレベルがあるが、初めはノーマルモードしか選択できず、クリアすると次のレベルに進むことができる。ノーマルモードはグリーン・サークルと呼ばれる4コース「クリスタルレイク」「クリスタルピーク」「ゴールデンフォレスト」「マウンテンビレッジ」で構成されている。ハードのブルー・スクエアはノーマルの4コースに「ドラゴンケイブ」を加えた5コース。エキスパートのブラックダイアモンドはハードの5コースに「デッドリーフォール」を加えた6コース。

◆マッチレースの3つのモード。6コースあるのはエキスパートのみ

◆単に早く滑るだけではなく、相手との駆け引きも重要なポイントだ

◆ロッジのなかにたむろしているライダーたち。なんか性格でてるよね

◆相手よりも早くゴールすれば次のコース、次のレベルへと進むことができる

Contest コンテスト

3つのスラロームコースと、2つのトリック専用コースの5ラウンドで総合得点を競うモード。コースごとに制限時間が設定されていて、時間内にゴールしなければ次のコースに進むことはできない。スラロームでは赤と青のチェックフラッグを通過する（赤は左側、青は右側）と制限時間が2秒延長され、ボーナス得点も入る。さらにフラッグを連続通過するとボーナスが最大500点までアップ。

Round 1 クリスタルレイク

Round 2 エア・メイク

Round 3 クリスタルピーク

Round 4 ハーフパイプ

Round 5 ゴールデンフォレスト

B-Line 149 (B-ライン)

フレックス / スタビリティー / レスポンス / アクセラレーション / エッジコントロール

Scout 156 (スカウト)

フレックス / スタビリティー / レスポンス / アクセラレーション / エッジコントロール

Tahoe 155 (タホー)

フレックス / スタビリティー / レスポンス / アクセラレーション / エッジコントロール

Trick Attack トリックアタック

6つのスラロームコースと2つのトリック用のコースから1つを選択して、トリックの得点を競うモード。スラロームコースは、マッチレースで滑降したことのあるコースを選択することができる。トリック用の「ハーフパイプ」と「エア・メイク」とプレイすることができるのは、このモードとコンテストのみ。

◆スラロームコースを滑降しながらいかに高い点をたたき出せるか

◆一回のジャンプですべてがきまるエア・メイク。失敗すれば0点だ

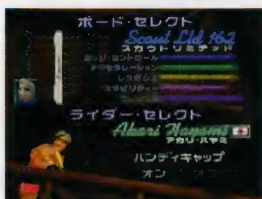
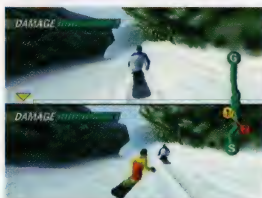
Time Attack タイムアタック

6つのスラロームコースで最速タイムを競うコース。ライバルもいなければ、天候も安定している。ひたすら自分の限界に挑戦するモードだ。このモードもトリックアタックと同じで、マッチレースでプレイしたことのあるコースのみ選択できる。コースを練習するのにもこのモードがいいだろう。

◆マッチレースでプレイしたコースのみ選択できる。練習にもなるぞ

◆どこまでタイムを縮めることができるのか。限界への挑戦だ

2P VS 2人対戦

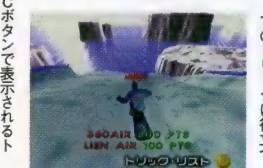
2人で同時対戦を行うときの専用モード。画面は上下2分割になる。64のスペックを最大限まで使用しているゲームなだけに、4人同時プレイは不可能だったようだ。このモードでも、音楽はなく、コース中の木がなくなっていたりする。

◆ハンディキャップをオンにすると追う側のスピードがアップする

◆2人対戦は上下2分割画面。スピードメーターや、タイムは表示されない

◆対戦が終わると自動的にリプレイが。かっこいいので見ていてあきない

Training トレーニング

基本操作やトリックなどを練習するモード。ハーフパイプとジャンプ台つきのスラロームがある専用コースが用意されている。このモードではCボタンユニットの右を押すことでトリックコマンドを表示することができる。

◆左がハーフパイプで、右がジャンプ台付きのフリーコース

◆Cボタンで表示されるトリックリスト。できたトリックは文字が赤くなる

◆フリーコースでのトリック練習は、スラロームでのトリックに役立つ

エッジコントロール
アクセラレーション
レスポンス
スタビリティー
フレックス

スカウトリミテッド
Scout Limited 162

メルロット
Merlot 143

B-ライン
B-Line 154

Course1 Crystal Lake

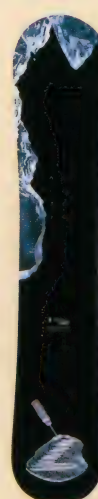
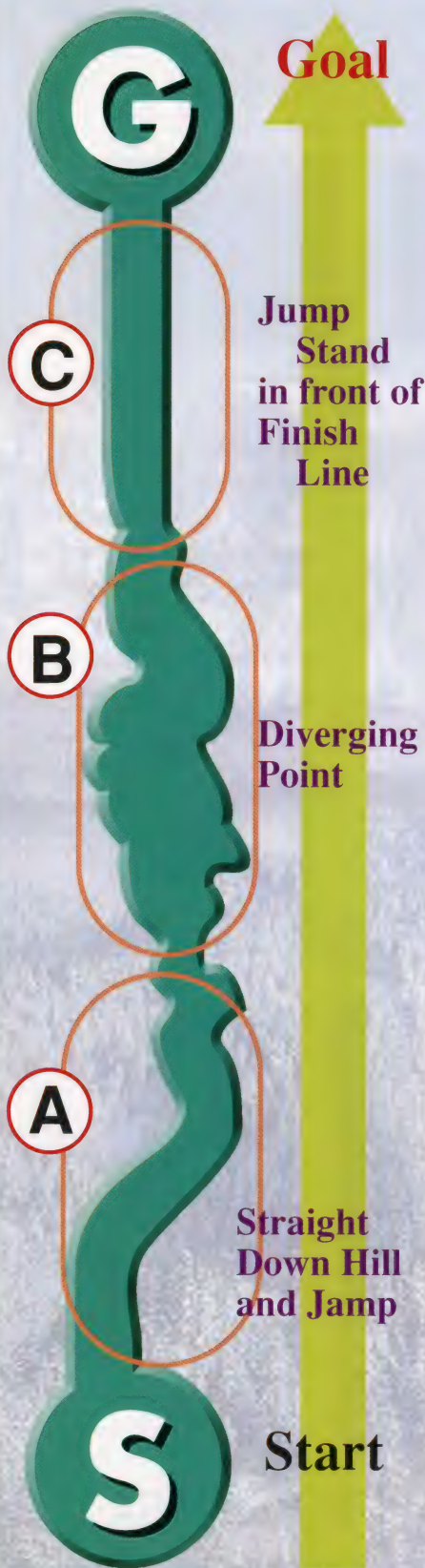
Goal

Jump Stand in front of Finish Line

Diverging Point

Straight Down Hill and Jamp

Start

➡撮影用のヘリが空撮している迫力のシーン。まずはビジュアルに圧倒される

マッチレースで1番最初にレースを行うコース。短いコースでさほどの難所もない。Zボタンで重心を落とし、スピードを上げたまま滑降したい。気をつけるのはコース中盤にさしかかる辺りにあるジャンプポイント。着地に失敗するとタイムロスばかりでなく、大きなダメージを食らってしまうぞ。

A 直滑降+ジャンプ

左右へのカーブはあるものの、基本的には直線が続く。重心をしっかりと落として最高速をキープしながら滑降していこう。中盤にさしかかるジャンプポイントでは、着地したあとのコース取りも考えて、ジャンプの方向を定めておくと良いだろう。コースの中の最大のジャンプポイントなので、余裕があればトリックを決めてみるのも爽快だ。

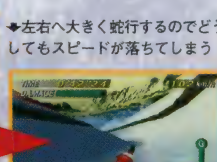
➡直線でマックススピードを出せるようにZボタンでしっかり腰を落とそう

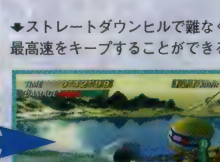
➡急カーブではZボタンをはなす。無理すると曲がりきれずに転倒してしまう

➡ジャンプは結構な高さがある。うまく着地できるように練習だ

B コース分岐

ジャンプポイントのすぐ先、右側にロッジと木製のへイらしきものがある。その裏はコースになっていて、直滑降ですべりおりることができる。タイム的には、左側の正規のコースをいくよりも断然速いので、タイムを縮めたければこちらへ行くべき。左のルートは左右に大きいカーブが連続していてスピードが出ないが、トリックには適している。

⬆左のロッジを利用してジャンプすることもできる。トリックアタックの参考に

⬇左右へ大きく蛇行するのでどうしてもスピードが落ちてしまう

⬆右のロッジを越えて向こう側のコースへ。ジャンプのタイミングが難しい

⬇ストレートダウンヒルで難なく最高速をキープすることができる

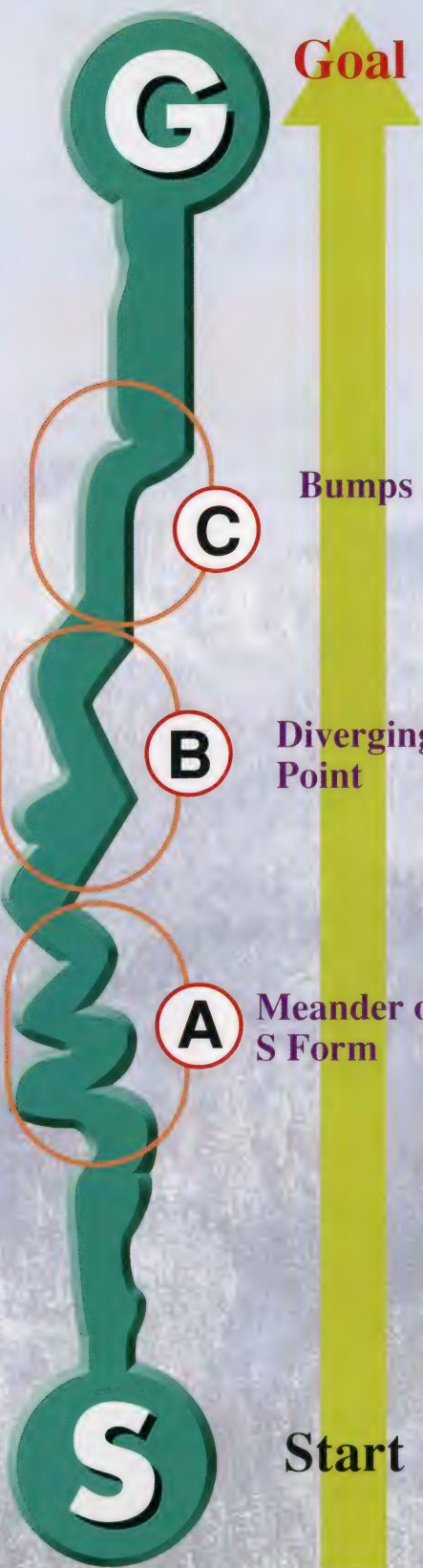
C ゴール前のジャンプ台

ジャンプをするとスピードがガクッと落ちてしまうのは『ウェーブレース』と同じ。なるべくならジャンプはしない方がタイムは縮まる。「クリスタルレイク」と「クリスタルピーク」では、ゴール前の大型モニターを過ぎたらジャンプ台を避けて左側を滑っていき、ゴール直前で真ん中よりに進路を取るといいだろう。トリックのときは別だけどね。

➡ゴール前に設置された特大モニター。ゲーム画面がそのまま映っている

➡タイムをかせぐなら左側をまっすぐ進もう。バンプに足を取られないように

➡ゴールシーン。下から見上げると結構急な斜面なんだなぁ

Course2 クリスタルピーク Crystal Peak

➡アーチの隙間から太陽がちらつく。光の具合に思わず目が細くなる

「クリスタルレイク」と比べると難易度がかなり上がっている。「クリスタルレイク」なら初心者にも勝つことができるが、このコースで勝つには基本動作をマスターし、かつ応用できる腕前になっている必要がある。ノーマルモードなら楽勝かもしれないが、エキスパートともなると…。

G
Goal
Bumps
C
Diverging Point
B
Meander of S Form
A
S
Start

A S字カーブ

スタート直後の軽いS字コーナーを越えると、S字の急斜面に突入する。重心を落としたままコーナーに突っ込むと、よほど上手くいかない限り転倒してしまうだろう。エッジング（ブレーキング）をせずに上手く曲がれるように練習しよう。ちなみに、スタート直後の軽いS字は、上手くジャンプをすることで直進することもできる。

➡この程度の段差ならジャンプで飛び越えられる。直進できる分距離がかせげる

➡急斜面のS字コーナー。曲がりきれないようならエッジングして転倒をさける

➡手を広げてバランスをとるしぐさが意外とかわいい。芸がこまかいのだ

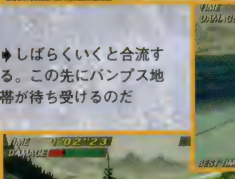
B コース分岐

左側は、エッジの効かないアイスバーンがあり、右側は雪の壁に囲まれた狭い道が続く。時間的には左を通った方が速いのだが、転ばずにアイスバーン地帯を抜けるのには研究が必要だろう。エッジを立て、出口に向かって斜めに進むといい。

➡分岐地点。どっちに進入するかを早めに決めないと真ん中につっこむぞ

⬆ガリガリと氷を削って進む。正面に見えるのは雪でできたNキューブだ

⬆合流地点前。左のコースをそのまま進むより、真ん中を抜ける方が速い

⬅右は細いがスピードはでる。左右にふらふらして壁に激突しないように

➡しばらくいくと合流する。この先にバンプス地帯が待ち受けるのだ

⬅左はアイスバーン地帯。効かないエッジを無理にでも立てて方向を調節する

C バンプス

バンプスとは地面がボコボコとコブのようになっているところ。ジャンプと着地を繰り返すことになるので転倒しないように。

⬅スティックでの重心移動と、Zボタンで衝撃をやわらげる。なるべくバンプを避けるように端を進むのもよい

Course3 Golden Forest

Goal

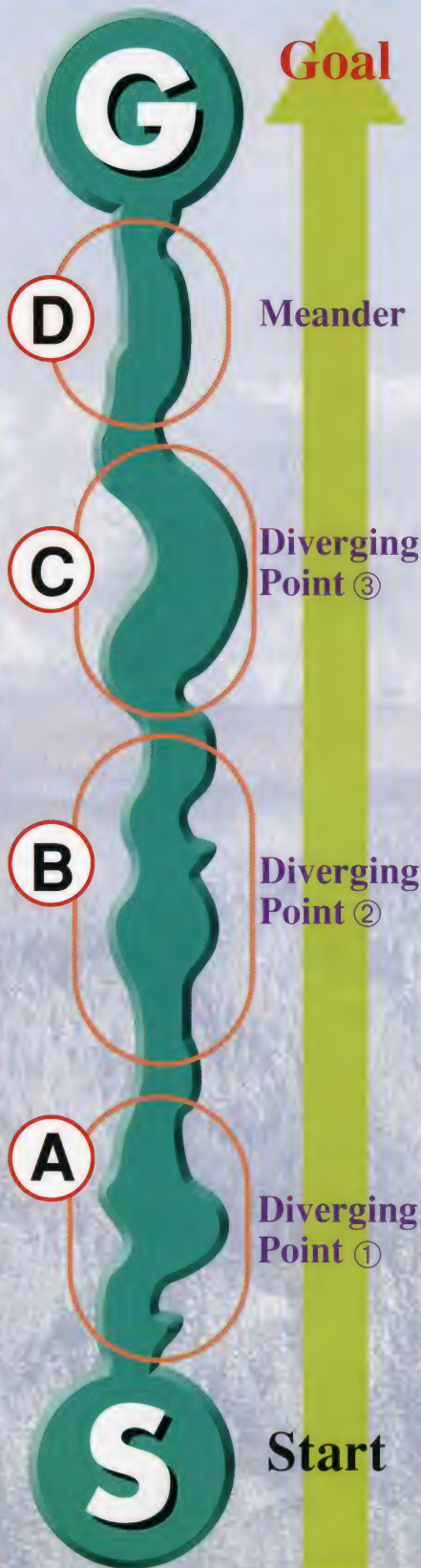
G

D Meander

C Diverging Point ③

B Diverging Point ②

A Diverging Point ①

S Start

➡雪煙を巻き上げて新雪の針葉樹林地帯を滑降する

下半身がすっぽり埋まってしまうほどの新雪や針葉樹林がいく手を阻む。倒木を飛び越え、狭いコースを滑走する。全体的にテクニカルなコースなのでパワーで押し切るタイプのボーダー（ディオンブラスターのこと）なんかにはつらい戦いになるだろう。新雪での転倒に要注意。スピードが落ちると加速しづらいのだ。

A 分岐点①

➡右か左か、分岐地点。それにしても夕日がまぶしい。光源計算がすごい！

左は新雪で樹木がジャマをしている。右は大きく回るものの、これといった障害物はないし新雪でもない。距離的には左側のほうが短いのだが、樹木に激突しやすいし、新雪なのでミスをすると立ち直りに時間がかかる。腕に自信がある人と、風景や新雪の感覚を楽しみたいっていう人にはぜひ左側のコースをオススメする。

➡右は割と平凡なルート。コンテストモードのフラッグはこっちのルート

⬅見た目よりもカーブがきつい。早めにスティックを切ったほうがいいだろう

⬆左へはいると、いきなりジャンプしてしまう。方向を定め、着地の準備を

⬆合流地点まで新雪地帯が続く。ミスると加速に時間がかかってしまうのだ

⬆合流すると丸太の障害が。ジャンプついでにトリックを決めてもいいかもね

B 分岐点②

真ん中の中州を挟むようにして左右に道が分かれている。すぐに合流するので大した差はないのだが、左の方が若干速い。右は急カーブがあるのでスピードダウンしてしまいやすく、左は倒木が2つあるので転倒しやすい。慣れれば上手くよけられるようになるので、左のルートがいいだろう。見た目にもかっこいいし。

⬅木にぶつからない程度になるべく直進。この先分岐だ

⬅右ルートは急カーブが2回。どうしても減速する

⬅背の高いキャラは斜めに入らないと頭をぶつける

⬅2つめの倒木を越えれば右との合流地点だ

C 分岐点③

◆中央の丘をむりやり突破。かっこよく、速いがテクニカルだ

◆どのルートにするかによって進入角度も変わってくる

◆右は氷結した川を滑降する。アイスバーンでエッジが効かない

中央にある丘をはさんで左右に道が拡がる分岐点。右は氷結した川（アイスバーン）を滑っていくコースで、凍った滝をジャンプするポイントもある。トリックを決めたい人にはおすすめだ。ただし、着地に失敗するとダメージが大きいので注意すること。左は、新雪のまじったコースで最も無難。右のルートと時間的な差はほとんどないだろう。中央は道なき道をすすむテクニカルなコース。木の茂る新雪地帯を抜けていき、左ルートの上にまたがる倒木をわたって合流する最短コースだ。

中ルート

◆丸太の一本橋に角度をあわせながら滑っていく

◆丸太の途中で落ちないように。すべては進入角度で決まる

左ルート

◆左のルート。ここがもっともふつうのルートだろう

◆真ん中のルートだとこの上にある丸太をわたっていく

右ルート

◆凍った滝を飛び降りる。着地点が堅いので慎重に着地しよう

◆氷に自分の姿が映っている。20mくらい先で合流だ

◆丸太橋からここへ抜ける。3つのルートがこの辺で交わる

D 蛇行

緩やかな蛇行カーブへ続く小さい段差を抜け、ゴール前の急カーブへ。蛇行カーブポイントの道の中央には岩の障害物があり、それを利用したトリックもできる。が、タイムロスになるので、右の新雪地帯をまっすぐ抜けるのがよい。

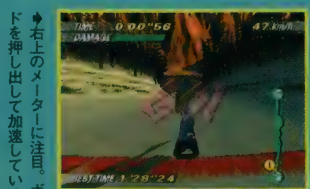
◆コース通りに進むと、障害物で転倒する恐れがある

◆右端を通れば、直進するだけでいい。木には気をつけよう

◆最終コーナーはきつい。早めにエッジングをして転倒防止だ

Check it out! ① スタート

レースゲームでは、スタートシグナルが青にかわる瞬間にアクセルボタンを押すとスタートダッシュができるといったものが多い。しかし、このゲームにはアクセルボタンなどない。では、どうするのか? 正解はボードを押し出す。「GO」の表示の瞬間にスティックを前に倒すのだ。すると、スピードが落ちてしまったときにボードを押し出すのと同じ動作をして、加速をつけることができる。

◆ここでスティックを前に倒す。間違えてAボタンを押さないで

◆右上のメーターに注目。ボードを押し出して加速している

Check it out! ② 着地

ジャンプすることは数多くあるが、初めのうちは上手く着地できないことが多いだろう。上手く着地できなければ、トリックも成功しないし、タイムロスにもつながる。ダメージをくらいすぎてリタイアになってしまうこともある。着地のポイントは、ジャンプ中の重心移動と、膝のバネで衝撃をやわらげるZトリガー。着地の時に、雪面とボードが水平になるように重心移動をし、着地の瞬間にタイミング良くZトリガーを押すことだ。

◆ぎりぎりまでトリックをかけていると重心が安定しない

◆Zボタンで衝撃を吸収してきれいに着地できた

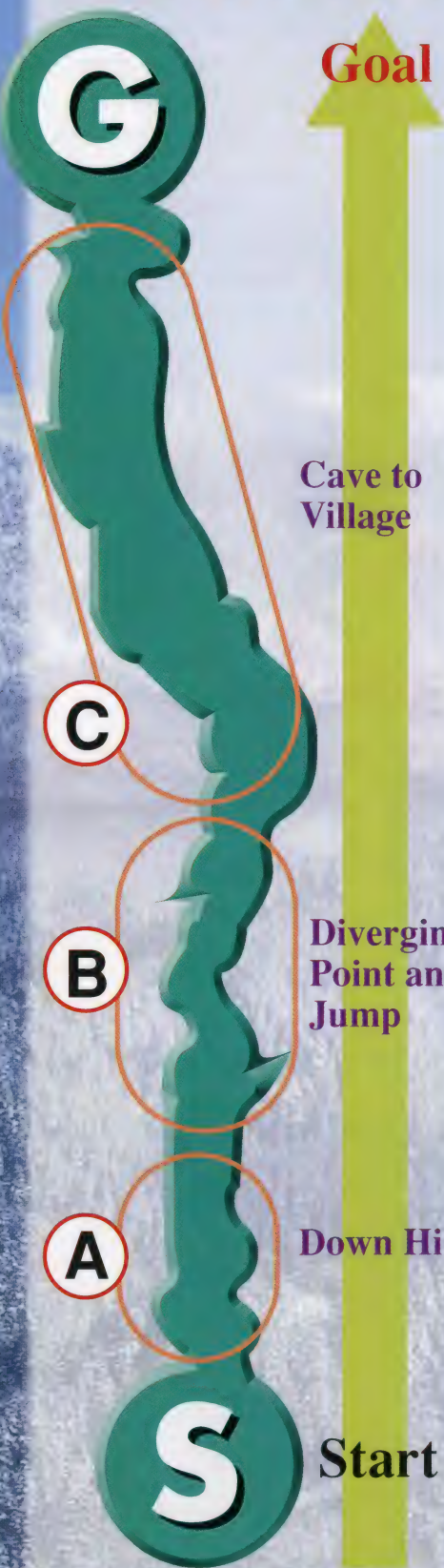
Course4 Mountain Village

Goal

Cave to Village

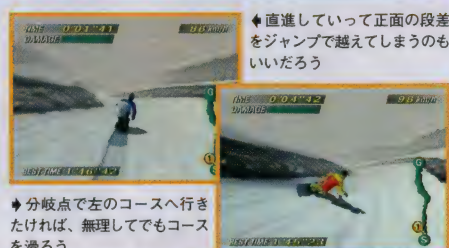
Diverging Point and Jump

Down Hill

Start

➡山間の村を滑降するダイナミックなコースだ。滑降できる場所も幅広い

大ジャンプをしたり、洞窟を滑り抜けたり、村の中を滑降したり…と、いろいろと忙しいコース。コースの流れをつかんでしまえば、さほど難解なコースではないが、転倒するとダメージの大きい場所が多々あるので、リタイアにだけは注意したい。滑走コースも広く、自由度が高いので、自分なりのコース取りを。

A 分岐点①

細かいカーブが連続しているが、カーブに沿わず、測道に乗り上げてむりやり直進することもできる。次の分岐点で左に進まない場合はその方が速いだろう。その場合、コースに戻るときに高いところから飛び降りることになるので、着地には十分注意すること。

◆直進していって正面の段差をジャンプで越えてしまうのもいいだろう

➡分岐点で左のコースへ行きたければ、無理してでもコースを滑ろう

B 分岐点②

細かいカーブが連続しているが、カーブに沿わず、測道に乗り上げてむりやり直進することもできる。次の分岐点で左に進まない場合はその方が速いだろう。その場合、コースに戻るときに高いところから飛び降りることになるので、着地には十分注意すること。

➡分岐点。わかりにくいが、左側と右側ではコースの高さがちがうのだ

➡左のルートでは、高台に乗ったまま滑っていくこともできるし…

◆右のルートなら、段差を越えて直進する方が幾分速い。気分もいい

◆左の岩場にも降りられる。トリックアタックではここにゲートがある

➡ジャンプ地点の小屋の中を抜けると、より高く、長いジャンプができる

◆ジャンプ地点。重心を前に落とせば早く着地でき、その分速度の回復も早い

◆トリックを決めたければ小屋の中を通った方がかっこいい

C 洞窟→村

斜面の脇にぽっかりと空いた洞窟を抜けて山村へ。洞窟の中は幾つか分岐があるが、最終的に出口は2つ。タイムのことを考えると左側の方が多少速いが、洞窟内の分岐点での侵入の仕方や、洞窟を出た後のフォローは難しい。左右のルートから洞窟を出ると、凍り付いてアイスバーン状になった道路で合流し山村へ向かう。村では建物や、バリケード、標識などの障害物が多い上に、建物の裏側や、歩道の石畳などをすべり降りていくこともでき、進むルートも多い。また、建物の屋根などを使ってトリックをすることもできる。進めるルートを写真で紹介しているが、自由度が高いので自分なりのルートを研究して欲しい。

➡岩がボコボコ飛び出ている危険地帯。ジャンプ台にできるものも

➡岩地帯をぬけて急カーブを越えると洞窟の入り口がある

➡洞窟内の分岐地点。無理せずに進入できる方を選ぼう

➡右ルートを抜ける。いきなり段差があるので転倒に注意

➡左ルートだと、道路よりも少し高いところにでてくる

➡道路のガードレールが切れているあたりで合流できる

➡凍り付いた道路を滑る。もちろんアイスバーンでガリガリ状態

➡左に沿っていくと、道路をそれずに滑っていける

➡真ん中ルートで工場のパイプの上を滑っているところ

➡右ルートで工場の裏手を通る。芝生での滑降は氷ににている

➡どこからきてもここを通ることは可能。ルートは自分で決めよう

➡雪に埋もれた車をジャンプ台代わりにすることもできる

➡下に見えるのは家の屋根。連続ジャンプができるが着地が難

➡あくまでも左を通って、石畳の歩道の上を滑る

➡この坂をすべりおりればゴール。あくまでもルートの1例です

➡家の裏側の歩道も雪がつもっていない。雪かきしたのかな

Finish

Course5 コース Dragon Cave ドラゴンケイブ

↓釣り橋を照らすたいまつの明かりがロマンティック。でもボードにキズがつきそう

↑月明かりに照らされた雪原は以外と明るい。ナイター設備などなくても十分滑降できる

↑広いコースなのでルートは様々。新雪あり、アイスバーンあり、洞窟あり…

月夜にドラゴンが口を開く…

分岐点だらけで、どこをどう通っていいのか分からなくなってくる。非常に立体的な作りになっているコースなので、最短のルートを探し出すのに苦労するだろう。「龍の洞窟（ドラゴンケイブ）」はどこに…。

背筋も凍る死の滑降

高い山の頂上から急斜面を一気に滑降するダイナミックなコース。その広さはスキー場が丸ごとコースになったような感じさえ受ける。これが伝説の山なのだろうか。

↓この山でトリックを決めるのは最高にきもちがいい。ボーダー冥利につきるってもんだ

↑コースの先が見えないほどの急斜面。新雪で雪煙などがあがったら視界はほとんどない

↑ハーフパイプ状になったいるアイスバーン。バンプスも多いテクニカルなコースだ～

Course6 コース Daedly Fall デッドリーフォール

The weather of Match Race ～マッチレースの天候～

モード　コース	クリスタルレイク	クリスタルピーク	ゴールデンフォレスト	マウンテンビレッジ	ドラゴンケイブ	デッドリーフォール
NORMAL ノーマル	Fair 晴れ	Snow after Fair 雪→晴れ	Fair 晴れ	Snow after Fair 雪→晴れ		
HARD ハード	Evening(Fair) 夕刻(晴れ)	Evening(Fair) 夕刻(晴れ)	Fair 晴れ	Evening(Fair) 夕刻(晴れ)	Night(Fair) 夜(晴れ)	
EXPART エキスパート	Fair 雪	Snow 雪	Fair 晴れ	Snow after Fair 雪→晴れ	Night(Fair) 夜(晴れ)	Fair 晴れ

ハイテクニックのための攻略講座

For Stance

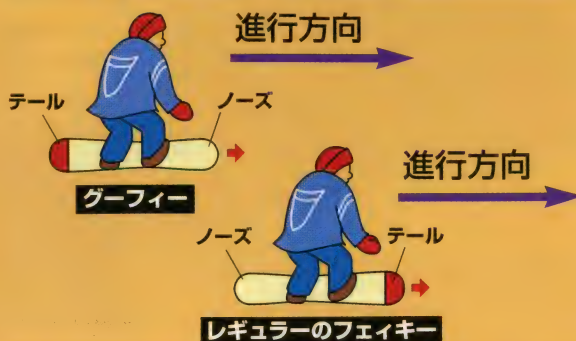
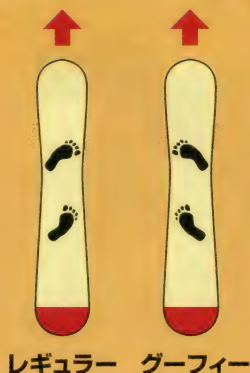
■スタンスについて■

ボード選択画面をみても分かるように、スノーボードのスタンスには2種類ある。ノーズ側に左足をのせるレギュラースタンスと、ノーズ側に右足をのせるグーフィーだ。どっちの足を前に出すかによって、ターンやトリック、障害物のかわし方などに影響が出てくる。よって、コースに合わせて、滑降中にフェイキー(180度ボードを回転させる)で向きを変えたりするのが理想的だ。

レギュラー　グーフィー

進行方向
テール
ノーズ
グーフィー

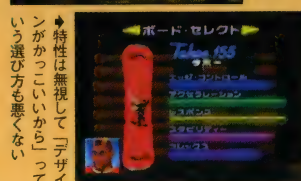
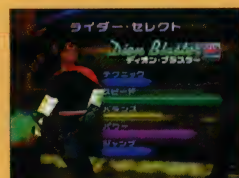
進行方向
ノーズ
テール
レギュラーのフェイキー

For Boarder & Board

■ボーダーとボードについて■

ボーダーに向き不向きがあるように、ボードにも固有の特徴がある。単純にボードのデータを比較すると、一見データ値の高い「タホー155」が1番よいボードということになる。が、そのボードは自分が使おうと思っているボーダーに使いこなせるのかどうかを考える必要がある。確実にボーダーが使いこなせるのは初期設定のボード。これを参考に、色々と試行錯誤しながらボードを選択しよう。

初期設定のボード一覧表	
速見あかり	メルロット149
木町剣介	スカウト156
ディオンブラスター	タホー155
リッキーウィンターボーン	B-ライン149
ロブヘイウッド	スカウトリミテッド162

◆初期設定のボードとは、ボード選択画面で最初に出てくるボードのこと

◆特性は無視して「デザインがかっこいいから」っていう選び方も悪くない

For Match Race

■マッチレースについて■

コンピュータが操るキャラクターも転倒する。しかも、ほぼ決まった場所で。コンピュータを自分よりも前に滑降させてよーく観察してみよう。ノーマル、ハード、エキスパートのそれぞれのレベルによって転倒する場所、回数は異なるが一定の場所で転倒する。これを覚えておけば必ず攻略の役に立つはずだ。

◆転倒に巻き込まれずにスムーズに抜きさるのこともできるのだ

◆ノーマルだと、なんで? っていうようなゴール前なんかでも転倒する

For Display Infomation

■画面情報について■

トータルタイム
スピード
ダメージ
コースレーダー
コンティニューの残数
ライバルチェックマーク

画面から得られる情報を最大限までいかしながらゲームを進めるのも大切なこと。現在のスピード、タイムなどはもちろん、ライバルの位置を確認したり、ハイスコア(タイム、トリックアタック、コンテストでは、コンティニュー表示の代わりにハイスコアが表示される)をチェックしよう。それにより、その先の滑りをどのようなものにしたらいいのかが見えてくるはずだ。

Trick Comand トリックのコマンド

◆華麗なトリックを決めてリプレイで悦に入る。ただし、キャラクターによっては同じコマンドでも技が違うこともある

◆まずはトレーニングでテクを磨こう。いきなり1080AIRなどねらわずに、簡単なヤツから順番に覚えていこう

スノーボードという言葉を聞いたときに、トリックのシーンを思い出す人も多いはず。このゲームでできるトリックはグラブ系（ボードをつかむ技）とスピン系（クルクル回る技。1回転で360AiR）。残念ながらフリップ系（宙返り技）やインバート系（リップで逆立ちをする技）はできない。スピン系のトリックにはオープンとブラインド（簡単に言えば右回転と左回転）があるので、本誌に掲載したコマンドのほかにスティック逆方向がある。

グラブ系トリック

INDY インディ
→ + B 200pt

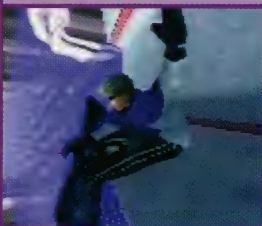
後ろの手でフロントの両足の間をつかむ技。バリエーションも多くノーマルインディともよぶ。基本技。

INDY NODE BONE インディノーズボーン
↘ + B 250pt

インディと同じ要領でボードをつかみ、ノーズを下に向ける。グラブする手は膝の外側でもOK。

MUTE GRAB ミュートグラブ
↗ + B 250pt

前の手でフロントサイドをグラブする。割とメジャーな技ながら、エアの基本ができてないと以外に難しいと言われる。

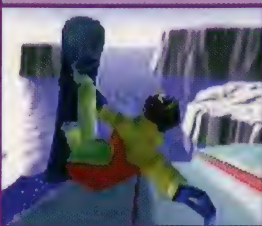
STIFFY スティフィー
↖ + B 250pt

前の手でフロントサイド側のレールをつかみながら両足を伸ばすトリック。両足をしっかり伸ばすとクールに決まる。

TAIL GRAB テールグラブ
↓ + B 200pt

後ろの手でボードのテールをつかむトリック。つかむ位置が遠いため手が届きにくい。足の折り方に工夫が必要だ。

NOSE GRAB ノーズグラブ
↑ + B 200pt

前の手でボードのノーズをグラブするトリック。しっかり膝を折り、上体をボードに引きつけるようにして出す。

MELANCHOLY メランコリー
B 100pt

前の手でヒールサイドの両足の間のエッジをつかむトリック。そのときに前足は伸ばしておくこと。

METHOD メソッド
← + B 200pt

メランコリーの状態でかかとをけり上げ、身体をエビ反りにする。身体をしっかりと反らさないとかっこわるい。

TWEAK トゥイーク
→ + B 300pt

前の手でボードをつかみ上半身をひねりながら、後ろ足の踵を前にけり出す。メソッドの発展系で腕のフリがポイント。

LINEAIR リーンエア

B 100pt

前の手でヒールサイドのエッジをつかみ、身体をノーズ側に傾ける。バリエーションとしてバックサイドのリーンもある。

STALEFISH スティルフィッシュ

↙ + B 250pt

後ろの手でヒールサイドの両足の間のエッジをつかみ、後ろ足を伸ばすトリック。テクニック的にはちょっと古め。

SHIFTY シフティー

← + B 300pt

リップへアプローチしてボードをパイプの外側へ突き出しシフトさせる。グラブはしないのでグラブ系と言わない場合も。

スピン系トリック

トリック	コマンド	得点
180 AIR ワンエイティ	R + ←	100pt
360 AIR スリーシックスティ	R + (回転)	200pt
540 AIR ファイブフォーティ	R + (回転) ▶ R + ←	250pt
720 AIR セブントゥエンティ	R + (回転) ▶ R + (回転) + B	300pt
900 AIR ナインハンドレッド	R + (回転) ▶ R + (回転) + B ▶ R + ← + B	500pt
1080 AIR テンエイティ	R + (回転) ▶ R + B + (回転) ▶ R + (回転) + B + Z	3000pt

360AIR + LIEN AIR + 360AIR + 720AIR + 1080AIR = 3800+8000pt！

トリック高得点の秘訣

➡確実にコンボボーナスをねらっていこう

トリックで高得点を狙うには、闇雲にトリックを重ねるだけではだめ。ワンエア（1回のジャンプ）でのコンビネーションを決めて、確実にコンボボーナスをゲットしていくこと。1エア2メイク（1回のジャンプで2回のトリック）で500pt、1エア3メイクで1500pt、同じく4メイクで5000pt、5メイクで8000pt、6メイクで13000pt（その先は不明）。下手に1回のテンエイティを狙うより、確実にボーナスを稼いだ方がいいだろう。コツは、スピン系、グラブ系、スピン系、グラブ系…と繰り返すこと。最後のトリックにスピン系をメイクすると着地が安定しやすい。

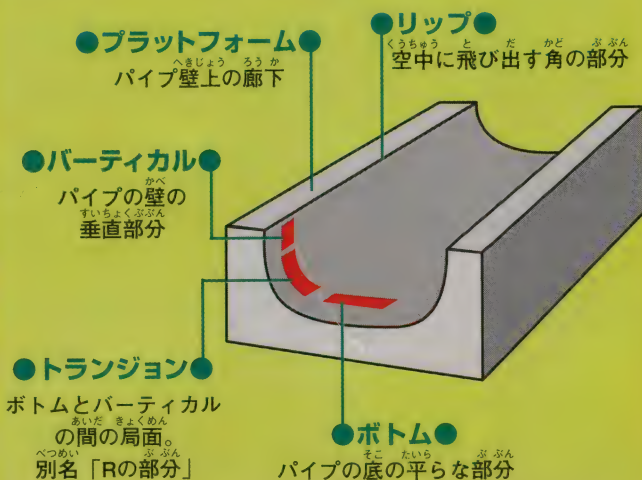
ハーフパイプの名称

●プラットフォーム● パイプ壁上の廊下

●リップ● 空中に飛び出す角の部分

●バーティカル● パイプの壁の垂直部分

●トランジョン● ボトムとバーティカルの間の局面。別名「Rの部分」

●ボトム● パイプの底の平らな部分

64ドリーム誌上スノーボーディング大会

Photo： Juha Mustonen

自分の腕を磨いたら
誰かに見せたいと思うもの
自分の実力はどんなものか
試してみたいと思うもの

そんなあなたの心の思い
かなえて見せますドリームが
集え強者ボーダー達よ
おまえの実力みせてみな

タイムアタックモード

クリスタルレイク勝負

最速王

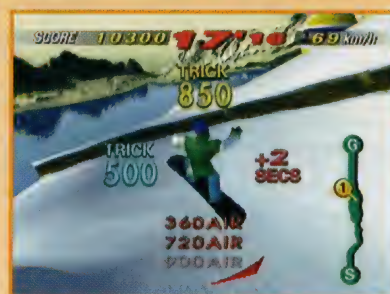
トリックアタックモード

ハーフパイプ勝負

エア王

コンテストモード

総合得点勝負

グランドチャンプ

応募の決まり

募集するのは3つの王座。官製ハガキに必要事項を記入して送ってくれ。ただし、エントリーは1枚に1つだよ。

ハガキの書き方

官製ハガキに次のことを記入しよう。①記録を出したモード②その記録③使用キャラとボード④住所⑤氏名、年齢⑥電話番号

① タイムアタック
② 1’00”00
③ ディオンブラスター
タホー151
④ 〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤ 本郷　好子（16）
⑥ 03-1111-1111

とか

①トリックアタック
②54325点
③リッキーウィンター
ボーン
B-ライン149
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤宮本　茂子（32）
⑥03-1111-1111

とか

①コンテスト
②90567点
③速見あかり
メルロット147
④〒102-0074
東京都○○区○○町
1-5-13
⑤田尻　聡子（23）
⑥03-1111-1111

優勝賞品は…

みごと王座に輝いた人にはトロフィーを、2～3位の人にはメダルを、それぞれ名前を刻印してお送りします。

あて先

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「テンエイティ」係

〆切は3月末日　必着

＊電話でのお問い合わせには基本的にお答えできません。
上位の方には確認のためにお電話をさせていただくこともあります。

デス仙人のゴリラでもわかる N64教室

第12講 ポリゴンとはなんぞや

今回のお題はポリゴンじゃ。なんとなくはわかるけど、具体的に「ポリゴンとはなんぞや」と聞かれたらよくわからんよな。ちょいと勉強してみよう。あとバグについても少しね。

●ポリゴンて何? 教えて。

（埼玉県／ぷう）

うむ、ペンタゴンとかヘキサゴンとか言うじゃろ。聞いたことないかな? それぞれ五角形、六角形のことなんじゃが、ポリゴンはさしずめ「多角形」かの。コンピュータでいうポリゴンとは、三次元座標を持つ多角形平面のことじゃ。ゲゲ、むずかしいのう。縦、横、奥行きという三次元座標、つまり空間じゃな。その空間上の3つ以上の点をむすんでできた多角形平面がポリゴンじゃ。ふむ、よくわからんか。まあええよ。任天堂の歴史では、ポリゴンを初めて使ったゲームは、確かSFCの『スターフォックス』じゃったな。例えばアーウィンは、三角形の集合体でできておった。三角ポリゴンの組み合わせじゃな。SFCは今となっては非力なマシンだったので、集合体と言っても数えられるほどの三角形しか使われておらんかったがな。平面とその頂点の数が増えるほど、描画の演算が増えるわけじゃからな。でまあ、そのポリゴンの集合体を「オブジェクト」とか言ったりするんじゃが、ポリゴンでオブジェクトを作るとどうなるかというとじゃよ。座標計算することによって、どんな角度から見たオブジェクトでも表示できるのじゃ。ん? すごいことじゃよ、これって。「マリオ64」のマリオも、視点を切り替えてどこからでもマリオを見ることができたし、360度どの方向にも移動できたじゃろ。あれは、マリオを始めとした全てのオブジェクトがポリゴンでできていたからじゃ。一方、N64以前のマリオは二次元のマリオ。真横から見たマリオが、平面上を行ったり来たりするだけだったな。縦と横の二次元の世界に、奥行きを加えて三次元にしたグラフィックの表現方法がポリゴンである、と言ってもええかな。要するに立体的な空間を表現できるんじゃよ。もともとポリゴンは、パソコンでの設計や製図に使われておった技術なんじゃが、いつからかゲームにも使われるようになったんじゃ。三次元=「three dimension」、すなわち「3D」じゃ。今のご時世、3Dなゲームのグラフィックは、全てポリゴンが使われておると言ってもええじゃろう(背景などの例外もあるがの)。多角形平面と言っても、最近のグラフィックは進化しておるからあまりピンと来ないかもしれんな。角張った平面の集まりを、なめらかな曲面にして表示する技術(シェーディングなどというが、それはまた別の機会に)などがどんどん進化しておる。他社のゲームでちとアレじゃが、「バーチャファイター」と「バーチャファイター2」、それに「3」を見比べてもらうと、その進化の具合がよくわかるじゃろう。あのシリーズは、ポリゴンの歴史を物語っておるよ。誰か知ってる人がセガサターンと初代『バーチャ』を持っておったら、見せてもらうとええぞ。あれぞまさしくポリゴンの基本じゃ。「多角形平面の集まり」を実感できるじゃろう。

●バグってどのようにして出てくるの? またその取り方は?

（北海道／三浦淳嗣）

バグ(bug)には、「虫」の他に「欠陥・故障」といった意味もある。ここで言うバグは後者の意味じゃな。主にプログラムの不具合で出てくる。例えば3Dスティックを右に倒したのに、画面のキャラが左に動いてしまった。これもバグじゃ。もちろん、そういうあからさまなバグは、開発中に幾度となく行われるテストプレイの段階ですぐに取り除かれる(その作業をデバッグという。「虫取り」なんて言い方もするぞ)。プログラムを眺めて、おかしい所や怪しい所を書き直すわけじゃ。また、プログラミングの段階で予期していなかった動作をさせると発生するバグもある。同じ場所で1万回ぐるぐるまわるとゲームが止まるとかな。そういうバグはテストプレイでも発見しにくいので、直らないままに製品として売られることもあるな。推測じゃが、『マリオカート』のショートカットも致命的ではないにしろ、バグなのかもな。まじめにタイムアタックしてる人にとってはインチキじゃからな、あれは。テストプレイの段階でも発見できんかったわけじゃな。「ショートカットできるようにプログラムされていた」のならばバグではないぞ、念のため。

今月のデス仙人

◆今年のわしの年賀状用画像。っても う4月号なんですけど。寅年ってことで、コスプレ「仙人はつらいよ」。ヒー!

いつだったか「めざましテレビを見てから寝る生活」と書いたが、最近はジャカジャカジャンケンも通り越して、主婦クイズや夕食ばんざいも見ちゃってます。と書いてる後ろではタモリが「いいともろー」と歌ってます。ところで、最近仙人は『ウルティマ・オンライン』にハマりまくりじゃ。同時に何千人と世界中からアクセスするというパソコン用のネットワークRPGなんじゃが、これがクソ面白くてのう。外国の友達もいっぱいできました。そして英語力のなさを痛感する今日この頃。みんなはちゃんと英語の授業受けるんじゃぞ。でないとマジで後悔するぞ。しかし、N64でもこういうゲームができるようになる時代は来るかな? ゲームはこの先なんぼでも進化できそうじゃね。じゃまた来月。cya!

はみ出し仙人

Q どうしてゴリラなのですか? もっと低能な動物がいるのに(東京都/スカルカーラルミーラー)

A 「サルでもわかる」って言うじゃろ。それにひっかけて「ドンキーでもわかる」とかにしたかったんじゃが、サオ変酋長あたりがドンキーを低能扱いすることに抵抗を感じた模様。で、こうなりました(多分)。ハリネズミだと意味不明じゃし。

このコーナーでは、N64の基本的なしくみなどを、やさしく解説します。謎や疑問に思うことがあったら、どんどんおハガキ下さいね!

※アンケートはがきの「N64の質問箱」宛の質問を採用させていただく場合もあります。

質問募集

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「デス仙人のN64教室」係まで

Game Street Journal シアトル発
ゲームストリートジャーナル

第14号

REPORTER
HIROKO NAGAMI
永見浩子
(シアトル在住)

1963年東京生まれ。89年渡米。現在フリーランスのクリエイターとしてシアトルで活躍中。

イラスト/牧野タカシ

発売から16ヵ月で700万台を出荷したアメリカの最新事情

日本じゃ雪ばっか降って大変そうですが、こちらのTVニュースで東京のパニックぶりが写っているのが見られて嬉しいやら懐かしいやら。こちらは(シアトルエリアのみ。他の地域は異常に寒いところもあるみたい)例年より暖かくて冬の気分がしません。やっぱり世界的にエルニ～ニョ?(アメリカンにとってもこの言葉はお笑いの要素があるようで、最近ギャグでよく使われているのだ)。

とまあそんな気の抜けたウインターシーズンでも昨年のクリスマス商戦は、売るソフトがなかった割にはグーだったらしく、NOAの予想売り上げを上回ったようです。

ちなみに去年のN64の世界の販売台数はというと、日本100万台、ヨーロッパ全土250万台、カナダと南米130万台となっておりますが、アメリカではなんと世界の販売総数とほぼ同じの450万台という数字を売り上げました。1996年9月の発売から'97年12月までの総計はなんと700万台になります。凄い数字だよな～。N64というビジュアルの優れたハードがいかにアメリカンに受けているかが良くわかります。

さらにこの1月から7タイトルのN64ゲームを価格を下げて売り出しました。すでに米国内で100万本以上売れたタイトルで、しかも販売してから約1年経過しているゲームが対象です(すっごい欲張りですね～。タイトルは:SuperMario64、Wave Race64、Shadows of the Empire (Star Wars)、MarioKart64、Star Fox64、Cruis'n U.S.A.、Turok)。売値は39ドル99セントで(この場合アメリカはゼッタ～イ40ドルとか、きりの良い値段にしない。何ドル99セントは安いぞ、と考えるのが当たり前なのです)各タイトルにつき50万個販売する予定です。日本では、ソニーなどが中古のソフト販売で揉めている様ですが、こちらじゃあ少し経つとがんがんソフトが安くなるんで中古も新品もあんまり値段変わらない?かもね(そういえば車の世界でも同じ事が言えます。日本に比べて中古車が高～い。ボロボロでも走ればRun Great!!とかいって広告にでてる。しかも30年前の車でもへっちゃらで売っている。私はそれで騙された人を知っている。皆も気をつけるように)。 日本では発売直後に凄く売れても少しすると売れ行きは下降線をたどるのに対して、こちらは最初余り売れてないように見えても、いつまでもずるずると売れ続くという傾向が多いので、時間が経つと最終的にはヒット商品だった、なんてことがあるんですね(流行が余りないとも言える)。 ほんと～にアメリカの販売台数の予想は難しい。

てな感じで、まあアメリカのN64の嵐は勢いを弱める気配がないのですが、更に今年も毎月発売の強力ゲーム(日本版よりさらに色々な事が出来るYoshi'sStory、1080°Snowbording、NBA Basketball、Banjo&Kazooie、Cruis'n World、Zelda、Donky Kong、Conker's Questなど)を準備しており、今現在45%対55%のPlayStationとの販売比率を70%対30%に逆転させる心意気であります。

そして、今日本の64ファンが一番関心をもって注目しているのは当然のごとく「ポケモンは、アメリカではどうなっとるのか?」ということであろうかと思われます(あの、アニメの一件も当時TVや雑誌でガンガン紹介されていました。ほとんどの人にとっては人ごと半分、興味半分、何しろアメリカではこの手の出来事は結構昔からあったので。ただ一人だけ異常に興奮して日本の新聞をコピーして机に飾っていたヤツがいました)。

NOAからの正式発表はまだないのですが、ここは一つ、私が大胆に予想してしまいます。まず、9月頃の発売に向けて、同じ頃アニメが始まるでしょう(もちろんあの場面は変えられるはず)。きっと、声優さんなんかのキャストも考えられているんではないかと…。そしてTVコマーシャルはもちろん、マーチャンダイジングを売り出すなど、大々的なキャンペーンをするはず。なんてったってあのNintendo PowerでポケモンのFilmComicを連載するらしいっすから、しかも32ページも。あ、ポケットカメラは6月1日発売です(小売価格$49、ポケモンソフトの値段は$29くらい)。

今年はポケモンでブレイクを狙うアメリカサイドですが、たまごっちのようにうまくいくかどうか勝負どころでしょう。アメリカ人の友達に聞くと、あの、可愛いキャラクターがかえって仇となるのでは、という意見が多かったのですが。(ね、ここでも可愛いキャラに慣れていない事が分かるでしょ。前に、クレヨンしんちゃんを絶賛していた白人おやじの言い訳は、「これは、日本版Simpsonだ!」っていうんです。かなりの数で外国の新しいものに対して閉鎖的な人が今だ多い。でも子供は素直です。たまごっちブームにこちらの大人達はとまどいぎみだけど、子供達はすんなり受け入れてる。私はピカチュウのキャラは、こっちでも最高だと思うんだけどな。身長2メートル位の黒人のスポーツ選手につけて欲しいマスコットですな。うん。

➡メキシコの海で、ダンナさんと一緒に釣り上げたカジキマグロと永見さん。120ポンドもあって、とても美味しかったそうです。うらやましい

タムタムの電脳遊戯補完計画 略して タム電

第5回 シューティングは基本なのだ

最近ではすっかり影が薄くなったけど、シューティングゲームといえば、ゲームジャンルの王道だったんだな。ハイスコアをゲットすれば、自分の名前をゲーム画面に残すこともできたし、ギャラリーの前で数え切れないほどのタマを避けて敵ボスを倒すってのが昔はカッコ良かった…。ところが、自機がどんどんパワーアップし始めた頃から、ゲームの中味がますます複雑になって、難易度も倍増。初めての人が気軽に遊べるもんじゃなくなったんだな。まぁ、一部のゲーマーしか楽しめないものになったわけだ。それで一気にシューティングは廃れていくわけだけど、最近の対戦格闘ゲームがそのまんま。攻略本を読んでないと勝てなかったり、とてもじゃないけど初めての人が遊べるシロモノじゃなくなった。まぁ、ここらへんにゲームデザインのキホンがありそうだけど、シューティングはゲームテクニックのキホンでもあると思うのだ。例えば、敵のタマを避けるってことで鍛えられる反射神経はアクションゲームやレースゲームとほとんど同じだな。特に『ロードファイター』(コナミ/85年)ってなレースゲームなんて、真っ直ぐ落ちてくるタマを避けるシューティングと思っても間違いない。昔のレースはまんまシューティングの反射神経が活用可能だったのだ。きっと『グラディウス』(コナミ/86年)がうまいヤツはアクションの『マリオブラザーズ』が得意。もちろんシューティングのボタン連射テクは『ハイパーオリンピック』(コナミ/85年)で使える。やっぱシューティングはすべてのゲームのキホンと言っても過言じゃないのだな。あれ～、なんかコナミを中心に"キホン"ができあがっているように思えるが…。まぁ、うまくオチがついたということで、次回へと続くわけやね。

■今月の電脳遊戯補完タイトル

伝説の騎士エルロンド（ジャレコ/アクション/88年）

エルロンド。すいません。名前しか思い出せません。クリアしたんだけどなぁ。(千葉県／渕)

●正式タイトルが分からなかったんで、先月号で情報を募集したら判明しました。てなわけで、タイトル通り騎士が7つのステージのお姫さまを助けるというアクションゲームでした。なんでも開発は日本マイコンってとこだそーな。

クルクルランド（任天堂/アクション/84年）

棒の間をクルクル移動しながら金塊を集めるというゲーム内容より、ウニのような敵をレーザーで焼いてコロッケ（?）にして体当たりで壁にはさんでつぶすという、あまりにも残酷な殺し方にハマってしまった。(大阪府／夢現)

●これはコマーシャルをハッキリと覚えてますわ。当時では珍しい2人対戦もできたんすよね。レーザーというよりこれは衝撃波かな。金塊じゃなくて、コインっす。

ゼルダの伝説～夢を見る島（任天堂/アクション/93年）

やりごたえありすぎです。とてもGBとは思えないほど。アイテムも豊富で、時と場に応じた選択が必要となりますが、そこがまた楽しかったりします。文句なしのデキ。(静岡県／モノビー)

●実はこれまだ未プレイなんす。でも、このGB版を最高の『ゼルダ』と評する人も多いよね。これはN64版が出るまでにプレイしなくては…。

頭脳戦艦ガル（デービーソフト/シューティング/85年）

とってもマゾなゲーム、やられるとアイテムなどが全部なくなり、アイテムは減る一方、敵は強くなる一方、この反比例さがとってもステキ。(東京都／加藤美広)

●カルトシューティングとして一部で圧倒的人気を集めているのが、これ。秘密兵器のパーツ（アイテム）を集めて敵ボスを倒すんだけどね…。わては思わず"戦艦"という名にひかれて買ったけど、ただの戦闘機だった（?）。

スクーン（アイレム/シューティング/86年）

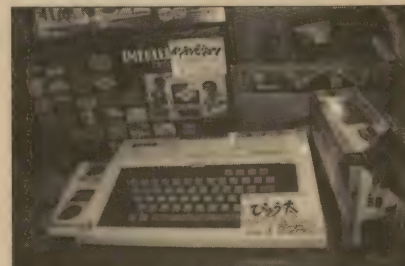
一言で言ってしまうと、潜水艦シューティングゲーム。海底に閉じこめられている人たちを助けることが主な目的なんだけど、助け出した人を早く回収しないと、サメに喰われちゃうというなんとも残酷なところもアリ。(埼玉県／中尾友亨)

●オトト星人の要塞を破壊し、地球を救うことが目的のシューティング。ちょいとコミカルっぽいけど、昔のゲームってのはそんなもんだったのかもしれない。

電脳遊戯補完リスト（累計）

ドンキーコング(2票)/サラダの国のトマト姫(1票)/火の鳥～我王の冒険(1票)/アーバンチャンピオン(1票)/マリオブラザーズ(1票)/ウルティマ2(1票)/バルーンファイト(2票)/沙羅曼蛇(1票)/ルーサーミニ四駆(2票)/スペランカー(3票)/ドナルドランド(2票)/トランスフォーマーコンボイの謎(1票)/がんばれゴエモン2(1票)/謎の村雨城(1票)/テグザー(1票)/クルクルランド(1票)/スパイVSスパイ(3票)/ドラえもん(1票)/マッピー(1票)/ハッピーバースディ・バックス(1票)/スーパーマリオブラザーズ3(1票)/たけしの戦国風雲児(1票)/新鬼が島(1票)/レッキングクルー(1票)/ナイトムーブ(1票)/クロックス(1票)/ゼルダの伝説～夢をみる島(3票)/けっきょく南極大冒険(2票)/機動戦士Zガンダム(1票)/水戸黄門(1票)/スパルタンX(1票)/頭脳戦艦ガル(1票)/アイスクライマー(2票)/エレベーターアクション(1票)/月風魔伝(1票)/ドラゴンスクロール(1票)/ジョイメカファイト(1票)/忍者龍剣伝II(1票)/タッチ(1票)/オバケのQ太郎ワンワンパニック(1票)/聖飢魔II(1票)/バジャマヒーロー(1票)/チャレンジャー(1票)/影の伝説(1票)/クレイジークライマー(1票)/ナッツ&ミルク(1票)/ミッキーマウス(1票)/パルテナの鏡(1票)/十王剣の謎(1票)/ロストワード・オブ・ジェニー(1票)/Wit's(1票)/ワギャンランド(1票)/バトルシティ(1票)/スクーン(1票)/スペースインベーダー(1票)/ギャラクシアン(1票)

タム電通信

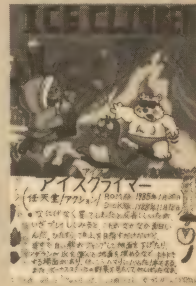
いつも店名だけを紹介していた、大阪・日本橋で最も"懐かしゲーム"に力を入れている「もんきち」に取材に行ったのだ。昨年はここで「スーパーカセットビジョン」(カセット2本付き)の新品を1万円弱でゲットしたけど、ファミコンディスクソフトやカセットの在庫が倍増。ファミコンのロボットなども新品であるそーだ。しかも先日はここで「ぴゅう太」を発見。「インテレビジョン」や「ファミリーベーシック」も中古で売っていたけど、当時はビンボーで買えなかったアイテムの山に感涙。といっても、今でもビンボーなんだけどね(哀涙)。

◆NEW&USED SOFT　もんきち
大阪市浪速区日本橋5-12-9　Tel 06-631-5409

■今月のイラスト補完計画 「ゲームポシェット1」贈呈だ

アイスクライマー

(任天堂/アクション/85年,88年ディスク版)

なにげなく買ってしまったと反省していたが、いざプレイしてみると、これがなかなか面白いんだ。ひたすら頂上を目指すだけだけど、アザラシが氷を運んで地面を埋めるなど、結構ハマった1本である。

(鹿児島県/薩摩藩士)

■懐かしのゲームネタ大募集■

「シューティングゲーム」

このコーナーに最も貢献してくれた方々には、今では絶対に手に入らないファミリーベッシックソフト「ゲームポシェット1」をプレゼントしちゃうのだ。これは大阪日本橋の「もんきち」(上記参照)で自腹で買ったものなんだな。

宛先 おハガキ募集

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「タム電」係まで

●読者の手紙から●

N64フォーラム

去年の今頃は発売されるN64ソフトが少なくて寂しい思いをしていましたが、
今年は毎月コンスタントに楽しみなソフトが出てきますね。
スーパーファミコンやゲームボーイもまだまだ元気だし、
もっともっと頑張らないといけないぞ! N64!!

●反対派の意見

愛知県・佐藤雅彦

3月号で発売延期について大賛成をしている佐野さんに言います。僕はそれに関して反対です。ほんの1、2ヶ月くらいだったら僕も別に構いません。だけど、さすがに1年以上も延期されると嫌になってきます。発売延期をすることが、そのソフトをより良い物に仕上げていくことに繋がるということは、ちゃんとわかっています。ユーザーの人たち（僕も含める）にはその方が絶対にいいでしょう。佐野さんはこういう視点から見た、だからどんどん発売延期をしていきましょう、と言っているんだと思います。だけど、少し見方を変えて僕の視点から見てみると、発売延期のしすぎはユーザーの信頼にもかかっていくんじゃないかと思うんです。

僕は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』にすごく期待しています。これが年末に発売されることがほぼ確定したとき、「そおうか、じゃあ年末には絶対これで決まりだな」などと考えて、年末に備えてセッセと所持金を貯めていました。しかし、64ドリームの1月号で本郷さんから「残念ですが……」の言葉。果たしてこれで本当に喜べるのでしょうか。とても佐野さんのような気持ちにはなれません。「何でだよう」というような気分になります。ソフトを面白くするためとはいえ、これはかなり辛口の行為ではないでしょうか。こうなっていくと、僕はうかうかと、期待がかけられなくなっていくんです。また発売延期するんじゃないかって。

発売延期をするかわりに、そのソフトをよりよいものに仕上げていく。この考えには僕も賛成です。しかし、よりよいソフトをいかにはやくユーザーの手に渡らせることができるか、というのも大切なことだと思うんです。長すぎる発売延期はユーザーの心をくすぐるものです。発売日をなるべく正確に教え、そして内容的にも素晴らしい。こんなソフトをN64は必要としているのではないでしょうか。僕の意見はこんなところです。

●気長に待とう

山口県・クラゲ頭のガウリイくん

3月号の佐野さん! 師匠と呼ばせて下さい(笑)!……と、冗談はさておき、ぼくも佐野さんと同意見です。少し待つだけで面白いゲームが出来るなら、それでいいじゃないですか。たしかに、発売延期になると「なぬぅぅぅっ!」って感じになるけれども、そのかわりそのゲームソフトが買えたときには、いつにも増して嬉しいのもまた事実! 任天堂のソフトで延期になって面白くなかったものなんて無かったし。某ソフトメーカーのように「さんざん人を待たせたあげく、システムは当初とほとんど同じ」なんてこともないんだから。

ゲームは「数」より「質」ですよ。まあ、気長に待ちましょうよ。

●やっぱり楽しかった64

岩手県・山内理世

やっぱり64はすごい!! とつくづく感じさせられています。

私は12月に『ヨッシーストーリー』と『ゴールデンアイ007』を買いました。どちらとも、とても楽しいソフトでした。『ヨッシーストーリー』では、かわいらしさのにじみ出ているお話や映像、『ゴールデンアイ007』では、リアルな映像と楽しすぎる振動など、驚かされたものばかりでした。そしてなによりも、何度でも楽しめるという点はすばらしいと思いました。きっと1年後もこのソフトで遊び続けていると思います。

私が64を買ったとき、1本しかソフトがありませんでした。それでも十分楽しむことができました。みなさん、しばらく遊んでいないソフトも久しぶりにやってみて下さい。きっと、新しい楽しさを発見し、またいつまでも楽しめるはずです。

●市場におけるN64の評価の低さ

住所氏名不詳

私は日本のゲーム市場には失望しています。N64が盛り上がらないからという理由もありますが、それよりもN64の価値（評価）が世間からは低く見られていて、理解してくれる人が少ないということなのです。これは現在の日本のゲーム市場を見てもわかる通り、N64の低調ぶりは明らかだ。今の市場はPS独走態勢であることは言うまでもない。だからといって、PSを目の敵にして悪く言うわけではない。N64の評価の低さに対して歯がゆく思うのです。N64の評価の低さは去年からもうすでに表れていた。その理由として『スターフォックス64』『ゴールデンアイ』『ディディーコングレーシング』の売れ行きを見ればわかる。どれも50万本以上、100万本以上売れても全然おかしくないほど出来が良く質もいいゲームだ。だが、現実はどれも低調な売れ行きだった。ところがアメリカではこの3つどれもが爆発的ヒットで約100万本も売れた。見てもわかるように、アメリカにはN64の意図がユーザーたちに確実に理解されている。日本市場はなんて寂しいものかと思ってしまう。

もう、いいゲームを出せば売れるという時代でないのかもしれない。広告・マスコミを味方にすれば確実に売れるという、質だけでは判断されなくなったのだ。N64は今年は『ゼルダ』「64DD」と自信作を市場に送り出すようですが、現在の市場を見る限りでは苦しいと思います。

●気の早い話ですが……

東京都・イオロ

3月号の64ドリームを見ていてすごくビックリしました。なんと64で『不思議のダンジョン』を出すことに

なったと、「タム電」のところに書いてあったからです。PSで『チョコボの不思議なダンジョン』が発売されてガックリ肩を落としていたところだったので、すご～くうれしいです。64で『不思議のダンジョン』が出来る日がくると思うと本当にうれしいです。あ～発売が楽しみ!

●64の不安な部分

北海道・成瀬晶

今年、N64は大ヒットする。スペースワールド直後はそう思った。今まで任天堂に冷たかったマスコミの反応も、いきなり良くなったしね。でも、よろこんでばかりいていいのだろうか? 冷静になってみると、いろいろ不安な部分も見えてくる。

たとえば、スペースワールドで注目を集めたソフトって、全部任天堂製。サードパーティはどうしたの? 製品群構想も、うまく一般ユーザーにアピールしないと、多彩な周辺機器群が、かえってアダになりかねないと思う。なんかいろいろな物を買わなきゃならないんだな、とか、面倒くさそう、なんて思われたらおしまいだよ。なのに、一般ユーザーに強烈にアピールできるはずの東京ゲームショウに、今回も出展しないなんて……。

もちろん、なにがあろうと私は任天堂についていく。けど、今までのように各方面から冷たい扱いを受けるのは、できれば避けたいところ。だから、そろそろファンを安心させてくださいよ、任天堂の皆さん。

●今度こそ本当にゲームが変わる

福島県・渡部寛規

確かに任天堂は、大容量のメディアではなくROMカセットを選んだ。これはまぎれもない事実である。どう見ても時代の流れに逆行しているとしか思えない任天堂のやり方によって、強力なサードパーティは去っていった。任天堂も多分予想していたのだろうけど……。

なぜそこまでROMカセットにこだわったのだろうか。多分それはCD-ROMでは任天堂の作りたいと思っているものが表現出来なかったからだと思う。実際、NINTENDO64は、DDをつけることによって遊び方が無限に広がるような傾向を見せている。本当にコレはCD-ROMでは不可能なことだと思う。

「ゲームが変わる、64が変える」という言葉も、そろそろ現実になってきたようである。発売当初は、64ビットのゲームだから「ゲームが変わる」のかと思っていたけれど、64DDがあってはじめてゲームを変えることのできるハードになるのだろうと実感し始めた最近である。

本当にゲーム(業界)を変えてくれるかもしれない……。いや、絶対に変えてくれるだろう! 任天堂ならば!!

●『キャベツ(仮)』を待ち望んで

栃木県・Mr. M

私はN64の興味のある新作ソフトはたくさんあります。『ゼルダ』『マザー3』『ポケモン』などです。中でも、一番興味のあるソフトは64DD対応の『キャベツ(仮)』である。

『キャベツ』は糸井さんが約6年間構想した、新感覚育成シミュレーションゲームである。それは「たまごっち」のような、単なる電子ペット育成ゲームで終わることはないと思います。いったいどんなゲームになるか、今から楽しみに待っています。どんな新しい試みをするのだろう。そして、製品群構想とどう関わるのか。私は無限大の楽しみをもたらしてくれるゲームであると確信しています。99年に発売がずれ込んでも構いませんが、糸井さんの貴重なアイディアですから、絶対にボツにしないで下さい。私はこのゲームの為に64DDを購入する予定です。そして発売日当日に『キャベツ』を購入する予定です。

私は『キャベツ』は今世紀最高の作品になると思っています。64ドリームの読者もこの『キャベツ』に期待して下さい。今までのゲームとは、全く違う楽しみ方を味わえるゲームであると思います。

私は糸井重里さんのファンであります。糸井さんの奇抜なアイディアを、出来るだけ早く製品にして下さい。

読者アンケートから FROM READERS

●今月号はとてもおもしろかった! でも、次にこれをやってほしい。「表紙はわたるの顔にしろ!」そうすれば売れるよ。きっと…………。(埼玉県・日本スターマン党)

●ニンテンドーパワーのローソン書き換えがやっと近くに入ってきて、早速ロムを3つ買ってソフトを入れて、22000円も使ってしまいました。(静岡県・ヨッシー)

●ヨッシーは、緑色が一番だ!! (静岡県・Mamma Mia)

●実は私、先月号までに出した2回のアンケートハガキ、年齢をサバよんでいたんです、10歳ほど……。すみません。31歳の主婦なのにゲーム誌のファンてのが恥ずかしいかな～って思って。でも! ちーっとも恥ずかしくないんだって気がつきました。ウソつく方が恥ずかしいですよね。堂々と言います。「私は64ドリーム大好きの31歳の主婦です!」(北海道・PUMIぴょん)

●私はゲームに生きがいをかんじている。(山口県・TOM)

●マリオ親衛隊のページの「キレてるおかた」のハガキを見ると、狙って描いているのかそれとも本気なのかいつも考え込みます。(熊本県・松本美穂)

●ファミコンカセット「ミシシッピ殺人事件」知ってますか? クリアした人……見てみたい。(鹿児島県・しもり)

●「読者アンケートから」に絶対載せようと、これまでたくさん書いてきたが載らなかった。しかし、3月号を見て分かった。「文が短くても載る」シンプル・イズ・ベストだ! (山口県・ヤベっち)

●アンドレさんってすごいっす。「ブラストドーザー」でプラチナメダル全部とったなんて。ボクなんかどんなに頑張っても36個なのに。(神奈川県・ヒロイモン)

●2月号読者プレゼントの「ドリーム福袋」で、中にはどういう物が入っていたの? (熊本県・ホックン)

●「N64の質問箱」に出てくる本郷好尾さんは、なぜ腕をくんでいるんですか。(青森県・本郷好男(笑))

●マリオは、ジョン・レノン並に素晴らしいし、BIGだと思う。違うのは、マリオは日本製。これを本当に誇りに思います(ルイージも)。(神奈川県・レノン・レノン)

●『ポケモン64』が消えてショック! (三重県・ポケモンドリーム)

●3月号で買い始めて1年です。1年前、世間は「FFVII」一色だったけど、N64はたいへんでしたね。でも、そろそろですよ、きっと。(北海道・鈴木秀明)

●ガンバレ!! 安い上に、このはがきは切手いらねーから、超すきだー!! (福井県・佐子公一)

N64フォーラム原稿大募集!

読者の皆さんの熱いメッセージをこのフォーラムにお寄せ下さい。メーカーに言いたいこと、宮本さんへの応援メッセージなど、N64に関することなら何でもOKです。「N64ソフトをこんなにたくさん持っている!」などの自慢話でも大歓迎です。書式は問いません。ワープロ・手書きなど、皆さんが書きやすい方法でご応募下さい。題名と住所・氏名をお忘れなく。お待ちしています!

●あて先は●
〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
「N64フォーラム」係まで
FAXは03(3230)0675です
よろしくね

DREAM IMPRESSION ドリームインプレッション

いつもたくさんのお便りありがとうございます。今までは原稿用紙に書いていただいていましたが、今月からは皆さんの書きやすい形式でお送り下さい。お待ちしています。

●マリオカート64●

『マリオカート』に求める

YoSsissi（栃木県）

『マリオカート64』の購入の動機はSFC版が楽しく、64版に大いに期待を持ったからである。

とりあえずプレイをしてみると、期待を裏切らないと思わせる高画質、爽快感その他もろもろの文句の言えない作品である、と思ったのだが、私は少し残念に思ったことがある。プレイヤーと他7人のコンピューターで対戦出来るモードがある。SFC版では、操縦テクニックやアイテムの使い方に磨きをかけることで、ショートカット無しでも、2位を走っているコンピューターと1周または2周の差をつけてゴール出来た。しかし64版ではショートカット無しでは、それが出来ない！ 私はヨッシーを使っている。ヨッシーはキノピオ以外のキャラに比べ最高速度が少し速い。それにもかかわらず、2位を走るキャラがキノピオ以外でも、ヨッシーの速度と同等、またはそれ以上の速度で1位を奪おうとする。その為、アイテムを工夫して使って2位との差を広げても、すぐ縮められてしまう（自分で言うのもなんだが、操縦テクニック、アイテムの使い方はコンピューターより圧倒的に上）。まぁ、このようになった方が白熱したバトルが出来て良い、というユーザーもいるだろうが……。

正直、64版の『マリオカート』に50cc、100cc、150ccという、レベルの様なものは意味がない。確かに50より100、100より150の方がプレイヤーもコンピューターも速度が上昇する。しかし、前に述べたように差をすぐに縮められてしまったら、結局は50ccでも、150ccでもみんな同じである。

もし、新たに『マリオカート』を誕生させるなら、私はレベルの違いを明確にしていただきたい。レベルが高くなるほど、1つのミスが勝敗を左右するようになり、敵に勝つための戦略を練る喜び、敵に勝ったときの喜びは大きくなる。また、敵との実力の差も明確になる。レベルの違いを明確にする事で、以上の様な利点が生まれ、更なる興奮と快感、白熱するバトルを味わえるのではないだろうか。

☝確かにYoSsissiさんのおっしゃるとおり、「マリオGP」は50ccクラスでもかなりコンピュータが手強いですね。それ以外は全てがSFC版を越えているだけに惜しまれます。

●ヨッシーストーリー●

ヨッシーの表情が豊かですよ！

原山大輔（長野県）

最近は何かと3Dゲームが多いと思います。『マリオ64』から始まった、2Dが3Dに変わっていくのはゲーム業界の「進歩」と言えましょう。けれども2Dにだってそれなりの魅力があるのは皆様も御存知の通りだと思います。

年末に「期待の2.5D」と呼ばれた2Dアクション『ヨッシーストーリー』が出ました。私は、雑誌で写真を見たときに大体の見当がついていました……が！ 実際プレイしてみるとあまりの凄さに驚かされます。画面が大変キレイな事もそうですが、何よりヨッシー達の表情や感情あふれる行動、仕草がリアルなんです。何もしなければヨッシーが「ランラン♪」と唄ったり、ヘイホーが向かってくると「ガルル～」と吠えたり、メロンを食べた後には嬉しそうな顔をして微笑んだりと、プレイしていれば感情移入してしまうくらいにスゴイんです！ リアルなんです！ カワイイんです。

それに3Dスティックでの操作はスムーズですし、バックに流れる音楽もいいですよ。また3Dに酔う方、3Dが苦手な方にもオススメできる一品です。

2Dゲームが少なくなりつつある近来、2Dの素晴らしさ、N64のスゴさを改めて実感させられるゲームです。是非お試しあれ！

☝ヨッシーが実に可愛らしく、画面の雰囲気がまさしく「絵本」のようですから、これは女性にも遊んでもらいたいソフトです。買いやすい値段になっています。オススメ!!

●ゴールデンアイ007●

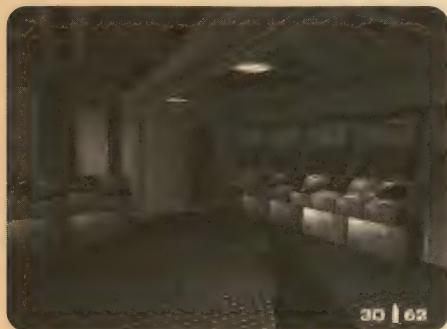
快感のあるソフト

玉邑周平（京都府）

どうも、ぼくははじめてこのコーナーに書きます。64を買ったのは去年の12月の終わりに買いました。買ったりゆうは2つあります。

1つは友だちの家で64をやったのですが、や

っていたソフトは『007』でした。敵をうちまくる快感がたまらなかったので、もし買うのだったら『007』を買おうと思いました。

もう１つは64のCMを見てです。ぼくはこのごろカードゲームにこっていたので、「これはチャンスだ！」と思って、たのんで買ってもらいました。でもさいしょに買ってもらったのは、『たまごっち』でした。でも冬休みだったので、おばあちゃんの家にとまって『007』を買ってもらいました。さっそく家に帰ってプレイしました。そして友だちの家でやった快感がかえってきました。ぼくは今、振動パックがほしいです。『007』と振動パックが合体することでどんな快感になってかえってくるのかたのしみです。でもぼくがなさけないのは、遊ぶのがこわいことです。さいごにこれからもイライラをかいしょうするゲームをつくってほしいです。イライラをかいしょうするゲーム『007』は、そのゲームの中でさいこうのものだとぼくは思います。

『007』は3D酔いするという方へ。テレビ画面からなるべく離れ、部屋を明るくしてプレイするとかなり酔いが軽減されますよ。是非一度お試しあれ。このゲームは遊ばないと損!

●スーパーマリオ64●

爽快で勢いのあるゲームに

河童（宮城県）

このコーナーを読んでいる人の多くがプレイしたであろうこのゲーム。皆様はどのような感想を持ちましたか？ 私はこのゲーム、FC・SFCの時代と比べて確かにグラフィック的には、ものすごい進化を遂げたと思います。しかしゲーム性あるいはゲームの持つおもしろさのようなものは半減してしまったように思えるのです。

まず第一に3Dフィールドの採用により、クリボーやノコノコといったような、いわゆるザコキャラを避けて通れるようになってしまいました(中には強制的に細い道を通らなくてはならない場合もありますが……)。そのせいでノコノコをつぶして蹴飛ばし、その後をダッシュでついていくとクリボーや他のノコノコなどは勝手に飛ばされていく、というような爽快感のあるプレイが出来なくなってしまったように思えるのです(『マリオ64』は3Dのため、ノコノコを思った所に蹴れないし、その後をついていく必然性もなくなってしまっている)。しかも昔の『スーパーマリオ』ではほとんどの人が“常にダッシュをしている状態”でプレイし、どんなに狭い足場でも勢いで通り過ぎていたのに対し、『マリオ64』ではそのような勢いのあるプレイには向かなくなってしまいました。また、蹴ったノコノコが跳ね返ってきて自爆するというような“ばかばかしさ”も減ってしまったように思われますし、視点がグルグル変化するため、すぐに3D酔いをしてしまい、長くプレイ出来ない、ということも起こります。じっくり遊ぶ、という点においては確かに素晴らしいゲームです。しかし往年の『マリオ』ファンの私としては、少々爽快感に欠け、勢いのないゲームとなってしまっていて残念でなりません。

以前の『マリオ』シリーズと比べると、アクション要素が強まってやり応えがありますけど、ザコキャラの存在がちょっと希薄になってしまったのは残念ですね。

●ディディーコングレーシング●

気持ちが充実する64ソフト群

哲仁零型（岩手県）

『マリオカート64』の150ccですべてのカップを優勝するのは簡単ではなかったが、そんなに難しくもなかった。1人でプレーすることが多いせいか、レースゲームはCOM戦を一通り勝つまでプレーする。『ディディーコングレーシング』のアドベンチャーモードも簡単ではないだろうけど少しやりこめばクリアは出来るだろう。そう思っていた。……が。速い！ ウィズピッグがあまりに速い!! 100回近くこのコースをやっているが勝てない!!!

甘かった。COM戦は『マリオカート64』とは似ても似つかぬ難しさだ！ このソフトは海外のレア社が制作したソフトだったのだ！ あの『ブラストドーザー』や『ゴールデンアイ』を制作したレア社だと思ったとき、この難しさは納得した。

２月号の記事をみると、この後にもフューチャーゾーンや、おそらく再びウィズピッグとのコースも控えているではありませんか。ウィズピッグに勝てばエンディングを見れるとばかり思っていたので少し気が遠くなりました。

けど、勝たなければ道は開かれないので気を取り直してウィズピッグ戦に挑んだ。何度も何度もプレーした。何度も何度も……。そしてついに、おそらく300回以上はやっただろう……。ついに勝った!!!

べつにエンディングを迎えたわけではないのに気持ちが充実した。まぎれもなくこれは高いハードルを越えた充実感だ。

今までも何度か64のソフトでこの気持ちになったが今回は格別だ！ まだすべてのコースをクリアしていないのに。この気持ちになっただけでも、このソフトを買ってよかったと思える。

さあ！ いよいよフューチャーゾーンに突入だ!! とことんまでやりつくすぜ!!!

このソフトは本当に難しい。だけど何度も挑戦しようという気になるのは、操作性が非常に良いからこそでしょう。良いゲームというものは全てストレスなく操作出来ますよね。

ドリームインプレッション原稿大募集!

＜掲載料は2000円のおもちゃ券！＞
N64ソフトで遊んでみて、「ここが凄い！」「このソフトはみんなに遊んで欲しい！」「ここがちょっと残念」など、キミが感じたことをドシドシ送って下さい。新作ソフトだけではなく、旧作ソフトでも大歓迎です。掲載されると金２千円のおもちゃ券を差し上げます。待ってるぜ!

応募方法 文字数は400～800字くらい。書式は皆さんが書きやすい方法でお送り下さい。
インプレッションの題名と、7桁の郵便番号・住所・氏名・年齢・電話番号を忘れずにね。

あてさき 64ドリーム編集部
「ドリームインプレッション」係まで
(住所、ファックス番号は87ページをご覧下さい)

上手な買い物手伝います

秋葉原価格調査団

N64発売中ソフトガイド

念願の独立を果たした価格調査団。皆さんのお役に立てるよう頑張りますぜ!

ソフト名	ジャンル	価格	秋葉原	BB	振	CP	発売日	メーカー
スーパーマリオ64	ACT	9800	なし	○	×	×	96/06/23	任天堂
パイロットウイングス64	SLG	9800	1970	○	×	×	96/06/23	任天堂
最強羽生将棋	TAB	9800	5980	×	×	123	96/06/23	セタ
ウエーブレース64	RAC	9800	なし	○	×	2-123	96/09/27	任天堂
ワンダープロジェクトJ2	ADV	9800	953	×	×	72	96/11/22	エニックス
栄光のセントアンドリュース	SPT	9800	2480	×	×	79	96/11/27	セタ
マリオカート64	RAC	9800	6972	○	×	121	96/12/14	任天堂
超空間ナイタープロ野球キング	SPT	9980	980	×	×	117	96/12/20	イマジニア
実況Jリーグ　パーフェクトストライカー	SPT	9800	2980	×	×	38	96/12/20	コナミ
麻雀MASTER	TAB	9800	2972	×	×	14	96/12/27	コナミ
実況パワフルプロ野球4	SPT	8900	6900	×	×	112	97/03/14	コナミ
ブラストドーザー	ACT	6800	3972	○	×	14-56	97/03/21	任天堂
ドラえもん　のび太と3つの精霊石	ACT	7980	6470	○	×	×	97/03/21	エポック社
JリーグLIVE64	SPT	9800	3970	×	×	35	97/03/21	EAV
ヒューマングランプリ　ザ・ニュージェネレーション	RAC	9800	2972	×	×	22	97/03/28	ヒューマン
麻雀64	TAB	7800	6480	×	×	43	97/04/04	光栄
スターフォックス64	SHT	8700	6970	○	○	×	97/04/27	任天堂
時空戦士テュロック	SHT.	7800	2970	×	×	16	97/05/30	アクレイムジャパン
スター・ウォーズ～帝国の影～	SHT	7800	1972	○	×	×	97/06/14	任天堂
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	ACT	8900	1780	○	○	×	97/06/27	エニックス
スーパーマリオ64　振動パック対応バージョン	ACT	6800	5680	○	○	×	97/07/18	任天堂
ウエーブレース64　振動パック対応バージョン	RAC	6800	3972	○	○	2-123	97/07/18	任天堂
マルチレーシング　チャンピオンシップ	RAC	7900	3970	×	○	45	97/07/18	イマジニア
雀豪シミュレーション　麻雀道64	TAB	6980	5470	×	×	42	97/07/25	ビデオシステム
麻雀放浪記CLASSIC	TAB	7900	4972	×	×	×	97/08/01	イマジニア
DOOM64	ACT	7800	6470	×	×	2	97/08/01	ゲームバンク
がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～	ACT	8900	3980	×	×	16	97/08/07	コナミ
パワーリーグ64	SPT	6980	3970	×	×	86	97/08/08	ハドソン
ゴールデンアイ007	SHT	6800	5950	○	○	×	97/08/23	任天堂
Jリーグダイナマイトサッカー64	SPT	7500	5470	×	×	21	97/09/05	イマジニア
実況ワールドサッカー3	SPT	7500	6700	×	×	71	97/09/18	コナミ
爆ボンバーマン	ACT	6980	5950	○	×	1	97/09/26	ハドソン
Jリーグイレブンビート1997	SPT	6980	5970	×	×	38	97/10/24	ハドソン
ぷよぷよSUN64	PUZ	5980	3680	×	○	×	97/10/31	コンパイル
プロ麻雀　極64	TAB	6800	5970	×	×	×	97/11/21	アテナ
ディディーコングレーシング	RAC	6800	2950	○	○	1-123	97/11/21	任天堂
ワイルドチョッパーズ	SHT	6980	5970	○	○	×	97/11/28	セタ
HEIWAパチンコワールド64	ETC	7900	6480	○	×	×	97/11/28	ショウエイシステム
64大相撲	SPT	7980	6480	×	○	38	97/11/28	ボトムアップ
ファミスタ64	SPT	6800	2950	×	×	123	97/11/28	ナムコ
デュアルヒーローズ	ACT	6980	4979	×	×	20	97/12/05	ハドソン
トップギア・ラリー	RAC	6980	5970	×	○	123	97/12/05	ケムコ
スノボキッズ	SPT	6800	5950	×	○	123	97/12/12	アトラス
カメレオン・ツイスト	ACT	6980	5950	○	○	×	97/12/12	日本システムサプライ
ハイパーオリンピック　イン　ナガノ64	SPT	6800	5950	×	×	32	97/12/18	コナミ
HEXEN	ACT	6800	5950	×	×	90	97/12/18	ゲームバンク
飛龍の拳ツイン	ACT	6980	5972	×	○	47	97/12/18	カルチャーブレーン
ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー　電流イライラ棒	ACT	5980	2950	○	○	×	97/12/19	ハドソン
バーチャル・プロレスリング64	SPT	6800	5950	×	○	×	97/12/19	アスミック
64で発見!! たまごっち　みんなでたまごっちワールド	TAB	6800	3950	×	×	×	97/12/19	バンダイ
エアロゲイジ	RAC	7800	5950	○	×	93	97/12/19	アスキー
ヨッシーストーリー	ACT	6800	2580	○	○	×	97/12/21	任天堂
遥かなるオーガスタMASTERS'98	SPT	7980	5980	×	○	34	97/12/26	T&Eソフト
新日本プロレス　闘魂炎道	SPT	6980	5972	×	×	18	98/01/04	ハドソン
NBA IN THE ZONE'98	SPT	6800	5970	×	○	123	98/01/29	コナミ
シムシティ2000	SLG	6800	5770	×	×	123	98/01/30	イマジニア

「秋葉原」…秋葉原電気街での最も安かった値段（2月1日調査）。
「BB」…バッテリーバックアップの有無。
「振」…振動パック対応かどうかを表しています。
「CP」…コントローラパック対応かどうか、数字は使用するページ数です（最大123ページまでセーブ可能）。

調査結果報告書

▼秋葉原電気街での相場

1月5日の調査ではあまりの価格暴落に大ショックを受けたが、今月は値を戻したソフトも散見され、全体的に安定した相場となっている。

▼激安! お買い得ソフト

昨年末に発売された『ヨッシーストーリー』が、何と2580円で販売されている。これはソフトが全然売れていないのではなく、単に生産し過ぎたのであろう。可愛らしい雰囲気で操作も馴染みやすく、誰でもすぐに親しめるので、これは買わないと損だ。

▼このソフトが売れている!

面白いのに激安な『ヨッシーストーリー』『ディディーコングレーシング』『ファミスタ64』の人気が高い。これ以上の値下がりは考えにくいだけに、機会を逃さずに買っておくといいだろう。また、本体と一緒に『マリオカート64』を購入しているのを良く見かける。これはSFC版からの人気ソフトであり、しかもコントローラーが同梱されているので、最初の1本には丁度良いためと思われる。

▼本体の価格

秋葉原でのN64本体は、ほぼ共通して14800円程度で販売されている。しかし「Wゲットだぜ」キャンペーンをしている割にはそれほど売れていない印象だ。

▼『ワンダープロジェクトJ2』

953円と相変わらず安価で販売されているが、このソフトはコントローラパック同梱で、パックを単品で買うよりも安い。ゲーム自体も十分に面白いのでオススメ。

▼次号の調査団活動予定

今月は左にある「ソフトガイド」が発売日順だが、次号からは読者アンケートで聞いた「オススメN64ソフト」のランキング順に並べ替えるので注目せよ。一番人気のソフトはどれだ?

64DDの新事実

New fact of 64DD which became clear one after another.
The world, a thorough commentary.

■Format capacity
64,458,560byte

■Weight
43g

■Dimension
101mm×103mm×10.2mm

実物大

なかには昨秋のスペースワールドではじめて知ったという人も多いだろう。ゲームの歴史を変えるとまでいわれているNINTENDO64の拡張ユニット「64DD」。とはいえ、その正体が見えていないという人も多いはず…。そこで、改めて「64DD入門講座」をドーンとお送りしたい。昨年3月、いち早く「64DD」に触れた64ドリーム編集部。今回ひさびさに触れて改めて明らかになった最新情報も含めて、なにかと気になる「64DD」の現在をここに総決算。64DD発売のカウントダウンはすでに始まっているぞ…。

0 1 2cm

64DDには2つの意味がある

■Dimension
260mm×190mm×78.7mm
■Weight 1.6kg
■Data transfer speed
1.0Mbyte/sec（MAX）

まずは「64DD」のキホンを再チェック。任天堂が目指している「ゲームの質的転換」をそのまんまカタチにしたとも言えるのが、NINTENDO64拡張ユニット「64DD」だ。まさに次世代のゲームスタイルを誕生させるために作られた、このユニットに秘められた可能性を、まずはじっくりと感じてもらいたい。

これが実物大だ!!

↑64DDソフトを入れると、こんな風にちゃんと背表紙のタイトルが見える。ちなみに写真は64DDソフト『ポケモンスタジアム』のディスクなのだ

64DDの意味 その1

NINTENDO64 ディスクドライブ

イキナリこんがらがっちゃうかもしれないけど、実はこの「64DD」というのはあくまでも略称なのだ。正しくは「NINTENDO64ディスクドライブ」で、それを略して「64DD」と呼んでいるわけ。開発段階で「NINTENDO64システム拡張ユニット：NINTENDO64ディスクドライブ」という正式名称があったことからも分かるように、あくまでも64DDはNINTENDO64の機能をパワーアップさせるためのモノでしかないわけだ。なかには、任天堂がNINTENDO64の次に発売する新しいゲーム機じゃないかと思っている人もいるかもしれないけど、64DDはいわゆる「周辺機器」のひとつに過ぎないのだ。極端なハナシ、NINTENDO64がテレビだとすると、64DDはビデオデッキのようなもの（ビデオだけではテレビが見られないのと同じ）。ゲームボーイでいうと、ポケットカメラにあたるのが64DDなのだ。というわけで、64DDだけでゲームを遊ぶことはできない。まずはNINTENDO64を持っていないとお話にならないんである。

時計機能を搭載!!

64DD本体そのものの特徴として、やっぱハズせないのが"時計・カレンダー機能"を搭載しているということだろうね。ちなみに、この時計機能については95ページ以降でも紹介するけど、これは糸井重里さんが企画した『キャベツ』（仮称）という64DDゲームに絶対必要な機能だったので、HAL研の岩田聡さんが任天堂にお願いして搭載してもらったものなんだとか。

ゲームメディアの徹底比較 いったい64DDは何がどう違うのか!?

64DDで採用されたメディアは"磁気ディスク"というもの。基本的にはビデオテープと同じようなものと思えばいいでしょ。まぁ、パソコンを使っている人なら、フロッピーディスクのバケモノを想像してみて下さい。つまり、多くの情報を記録できる。しかもCD-ROMより読み込みが速いというのが、磁気ディスクが採用された理由。ちなみにメディアというのは「何かを記録するモノ」とここでは考えておくんなまし。

ゲームメディア大比較

メディア	特徴
64DD	○容量はまぁまぁ(64MB) ○価格(生産コスト)が安い ○データ読み込みが速い ◎書き込みできる
ROMカセット	△容量が少ない (マリオ64で8MB) ×価格(生産コスト)が高い ◎データ読み込みが超速い △少しなら書き込める
CD-ROM	○超大容量(650MB) ○価格(生産コスト)がバカ安 ×データ読み込みが遅い ×書き込みできない

セタの富士本さんに聞いた64DDの魅力

JUN FIJIMOTO
富士本 淳

NINTENDO64をめぐるハードについて詳しいことでおなじみの株式会社セタの代表取締役。1958年3月29日生まれ。1985年に株式会社セタを設立した。子どもの頃は、時計などいろんなモノを分解したとか。

◆クールなようで熱っぽく語る富士本さんだったのだ

通信モデム内蔵カセットを開発するなど、新しいゲームの仕組みを創造しているセタの社長さんである富士本さんに、なぜ"64DDが必要なのか?"を聞いたのだ。

富士本さん 「新しい遊び方を提案していくチャレンジングマシンでしょうね。まず『ポケモン』なんかを見てもらえれば分かるんですが、データのやりとりを含めたところに、一人で遊ぶんじゃなくて、人と人との関わりがありますよね。そういったものを考えたとき、新しい遊び方の中心に書き込みができるハード・64DDが必要だったというのがあります」。

64DDの意味 その2

64DDは磁気ディスクを使う

そして、もうひとつの「64DD」はゲームソフトが入っている磁気ディスクのこと。通常は「64DDディスク」と呼んでいるんだけど、開発段階では「64ダイナミックデータ・ディスク」と呼ばれたこともあって、これはダイナミック(リアルタイム)にデータが変わっていくディスクという意味だったんだね。つまりデータが刻々と書き換えられるというわけだ。ちなみに上記の「ゲームメディア大比較」で紹介したように、データ容量は64MB(メガバイト)で、あの『マリオ64』の8倍にもなるのだ。

大容量の書き込みができる!!

従来のROMカセットでも、多少の書き込みは可能だったけど、それが大容量で可能になったというのが最大のポイント。詳しいことは97ページでも紹介するけど、いままでのゲームでは実現できなったことができるようになったのだ。

◆64DDの裏面がコレ

◆タテに並べた64DDソフト。よく見ると断面が「山」のカタチになっているのが分かるでしょ

これが64DDのパッケージだ あまりのコンパクトさにビックリ!!

青が目にしみるぜ!

➡見ただけで分かるように、NINTENDO64本体のパッケージとおそろいのデザイン

もう見ただけで分かると思うけど、これが64DDのパッケージなのだ。ここ最近は64DDの新しい情報がほとんどなかっただけに、もう感動の嵐〜。まぁ、とにかく第一印象は「カワイイィ〜」って感じだな。というのも、想像と違ってとにかくコンパクト。ホントこのまんまカバンに隠して持って帰っちゃおうかと思うほどだったのだ。もちろん細かいところも、さっそくチェック。まず驚いたのは、パッケージのどこにも「64DD」という言葉が書かれていないこと。すべて正確に「NINTENDO64 DISK DRIVE」と表記されていたのだ。これにはビックリ。やっぱり「64DD」というのは略称でしかないのだ。

ホントに小さい!!

さっそくNINTENDO64のパッケージといっしょに並べてみた。答えはもう見たまんま。ホントに驚くほど小さいのだ。

➡並べるとどれだけ小さいかが分かるでしょ

思っていたよりも箱の中味は寂しかった

64DD本体とメモリー拡張パックとターミネータパックイジェクタだけ

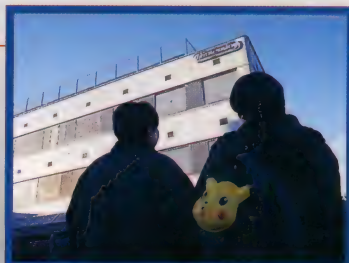
さっそく大喜びで、パッケージの箱を取るとご覧の通り、意外と寂しいのだ。まぁ、周辺機器とはそんなもんなんだろ。ちなみに、64DD本体のほかに入っているのは、メモリー拡張パックとターミネータパックイジェクタ、そして取扱説明書だけ。メモリー拡張パックは高価(この価格で64DDの定価が決まるといわれている)だけど、小さいからその価値も実感できず。そこで、なにかオマケでも入ってないかと期待したのだが…。95ページ左下の写真を見ておくれ。白いボール紙に穴が開いているでしょ。実は、もしなんらかのキャンペーンで64DDディスク同梱ってことになったときのために穴が開いているんだとか。

➡これがメモリー拡張パック(左)とターミネータパックイジェクタ(右)だ

➡実際の製品版もこの見たまんまの状態になるのかな

ポケモンスタジアムではや〜く遊びたい!!

せっかく64DDを触れるんなら、ついでに「ポケモンスタジアム」も遊びたいっていうのが、やっぱ人情だよね〜。

いざ京都に出陣なり!!

●てなわけで、さっそく京都の任天堂本社までやってきたサオヘンとタムタム。さらに64DDについて教えてもらうぞ。

見よ!! これが64DDなのだ

●もう紹介しちゃってるけど、これが待ちに待った64DDのパッケージだ。見た目よりも64DDが重いからズッシリと…。

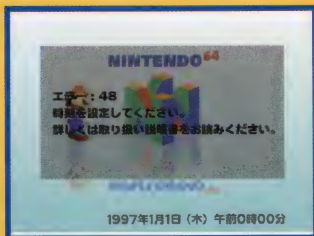
はじめに64DDの電源を入れるとテレビに表示される画面がコレだ!?

もしかすると昨秋のスペースワールドで発見した人もいるだろうけど、64DDを接続してNINTENDO64本体の電源を入れるとオープニング画面が表示されるようだ。順序としては、真っ白の画面下（どうやら水面らしい）からNキューブが浮かび上がるように出現。画面の位置にきたところで、NINTENDO64のロゴが徐々に濃くなってくるという感じだったはず（実は結構記憶が怪しくなっている）。ところが、それには続きがあったらしい。それからマリオがNキューブの陰から顔を出し走り回ったり踊ったりするらしいのだが…。

オープニングはこんな感じ!?

↑編集部でいろいろ合成して再現してみました（信頼性50%?）

まずは時間設定を忘れずにするべし

この64DDには時計機能が搭載されているので一番最初に日付や時刻の設定をしなければならないのだ。ちなみに日付は1996年1月1日～2020年12月31日まで設定可能（日付は変更される可能性あり）。すでに2000年問題はクリアされているようだ。クリスマスには、オープニングのマリオがサンタクロースの格好をしたりするのかも…。

↑時刻を設定していないと、電源を入れたときこんな表示が出るらしい

まんまとだまされたあのミゾの正体に迫る

前回、放熱のためのミゾと紹介した64DD上部のミゾが、全く別のモノだったということが判明。なんでもコントローラポート4になんらかの新しい周辺機器を接続したとき、そのコードを後ろに流すためのミゾだというんである。ホントまんまとだまされたぜえ…。

◆昨年3月は「放熱のための溝」と教えてもらったのに…

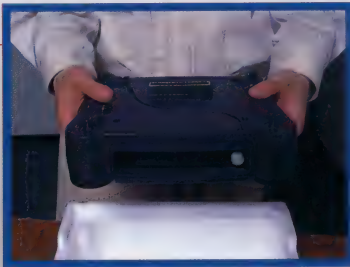
というわけで、さっそく試してみました（笑）

◆コントローラポート4にナニかを差し込んで、そのコードを例のミゾに通してみた図

◆確かにコードがピッタリと入ってしまう絶妙の深さになっているのだ

さっさと箱を開けちゃうぞ

●ホントのホントに箱を開けた最初の状態がこれ。やっぱ気になるのはいろいろと穴が開いた白いボール紙なんだな。

64DDを箱から取り出すのだ

●結構64DDは重いので、ビーニル袋から慎重に取り出すのだ。まさに緊張の一瞬なんだけど、見た目は地味だ。

NINTENDO64の準備に突入

●64DD本体を取り出したら、次はいよいよNINTENDO64側の準備。これを忘れちゃ64DDは遊べないんだよん。

次のページへつづく…

増設メモリパックがパワーアップの決め手だ!!

◆写真左から、メモリー拡張パック、取り外したターミネータパック、ターミネータパックイジェクタの64DD周辺トリオ。ちなみにターミネータパックイジェクタは昨春のブラック(写真右)からグレーに変更されていたぞ

なにかと64DDそのものが注目されがちなんだけど、この4MBの「増設メモリパック」の存在の大きさも忘れてはならない。これで、4MBしかなかったNINTENDO64の本体メモリが4MBから8MBに倍増。一度にまとめて扱えるデータ量が増えるので64DDディスクへのアクセス回数が減り、結果としてゲームがサクサクと遊べるんである。といっても、もともとが速いので体感できるようなもんじゃないけど、これでカセットよりもデータ読み込みが遅い64DDの弱点を完全にカバーできるワケ。一度データを読み込んでしまえば、あとはROMカセットとほとんど変わらないのだ。

いったいメモリってのはナニなんだ!?

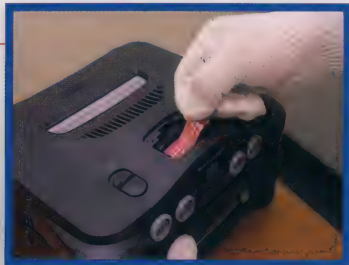
カンタンに言っちゃうと、ゲームプログラムが実際に動くところだな。だからホントの意味でのゲームの中味はメモリ量で決まるといってもいい。例えば、CD-ROMは650MBの容量があるけど、実際のゲーム機には2MBメモリしか搭載されていないので、CGムービーも一度に2MB分だけしか再生できない。再生が終わるとまた続きの2MB分をCD-ROMから持ってくるわけ。そう思うと、NINTENDO64のメモリが8MBってのはトンデもない容量。まぁ、メモリは机のようなもんなんだな。いくら大きな図書館でも机が小さいと一度に読める本は限られるけど、机が大きいとたくさんの本を並べて読むことができるわけっすよ。

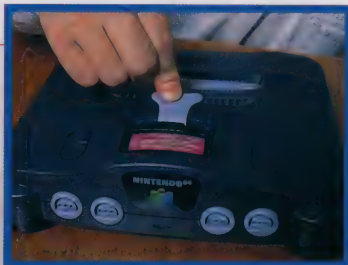
なぜ増設メモリは4MBなのか!?

とっても素朴な疑問なんだけど、どうして増設メモリの量は4MBなんだろうか。というわけで、メモリについてあれこれとセタの富士本さんにまたまた聞いたのだ。

富士本さん　「なぜ4MBかというと、コストとキリがいいということもあるのかな(笑)。もちろんN64本体だけでも4MBもあるのに8MBにしなくてもいいじゃないかっていうのもあるんですよ。でも、おまえのピカチュウとオレのを交換してくれということになった場合、メモリのところにいったんデータを置いてやんなきゃいけないわけですね。もっと複雑なデータのやりとりや変換をする場合、メモリが多いと可能性が拡がる。単なるデータ交換だけじゃなく、いままでできなかった面白そうなことができそうやねという意味で、8MBなんですよ」。

◆セタ社長室は限りなく贅沢に空間が使われていたのだ。だからいろいろなアイデアが出てくるのかな

先に封印シールをとるか?

●なんと、この赤紫色のシールには「封印シール」という正式名称があったのだ。これは別に保存しなくてもいいぞ。

ターミネータパックをとる

●付属の「ターミネータパックイジェクタ」を使って、テコの原理で持ち上げるわけ(シールをはがさなくてもできたぞ)。

丸見えの拡張コネクタだ!!

●もちろんここにゴミやホコリが入っちゃうと64DDがうまく作動しない可能性もあるんだな。マジで気をつけよう。

64DDが実現する新しいゲームのカタチ、それは新しい遊び方の提案でもあるのだ

64DDだからこそできる新しいゲームスタイルについて、紹介してみたいのだ。といっても、これらは64DDの機能を使ったごく初歩的なものに過ぎない。まだNINTENDO64だけでできることも多く残されているし、64DDは新しい遊び方を提案してくれるゲームユニットだと思えばいいのかもしれないな。

ゲームソフトが宝物になる

いまのゲームソフトって、同じタイトルなら基本的にどれも中味は同じ。まぁ、考えてみれば当然なんだけど、例えば『ポケモン』には3バージョンがあるでしょ。実は64DDなら、そのバージョンを限りなく増やすことが可能。世界に1本しかないゲームなんてのもありえるのだな。

書き込み容量が巨大

忘れちゃいけないのが、書き込めるのが大容量だということ。だから『ポケモンスナップ』で撮った写真も多く保存することができるし、友だちとの交換も簡単。それにプレイヤーの選択もすべて記録できるので、それを利用したホントの意味でのマルチエンディングもあるはずだ。

いつも時間を覚えている

ただ時刻を表示するだけでなく、電源を切っても刻々と時間を刻んでいるので、時間の経過を利用したゲームもあり。実はこれがまさに育成ゲームにピッタリで、長く電源を入れないとグレちゃうキャラやある特定の時間にしか起こらないイベントっていうのが当たり前になるかも。

無限の製品群構想

ひとつのゲームだけでなく、様々なソフトを組み合わせることができるのが"製品群構想"だ。例えば『シムシティー64』のデータを『シムコプター』に送ると、自分の作った街の上をヘリコプターで飛べるわけ。これと同じように様々なゲームの組み合わせはすでに始まっているぞ。

拡大する64DDの可能性

ホントにゲームが変わるかもしれない

この64DDは将来的に「ニンテンドウパワー」に対応するだろうと言われている。まぁ、基本的には普及率次第だろうけど、実現すればその可能性はさらに拡大するだろう。例えば、ミュウのような追加データは全国どこでも受け取ることができるし『パワプロ』の選手データを最新のモノと交換することだって朝飯前。これはコントローラパックで出る可能性もあるけど、RPGに登場するキャラを自由に選んで追加することだってできるはず。ゲームを自分の好みに合わせて変えることができるわけだな。

◆セーブ容量が多いから『ポケモンスナップ』で気に入った写真も捨てなくていい

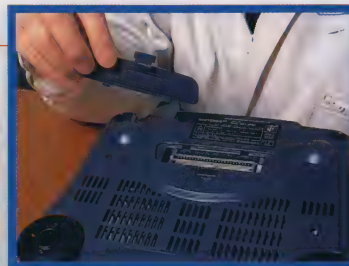
◆コースやマシンが追加できる64DD版も予定されている『F-ZERO X』

メモリー拡張パックを押し込む

●メモリー拡張パックを取り付けるのは思ったよりもカンタン。垂直に差し込めばなんの問題もなし。とってもお気軽っす。

本体のカバーを閉めるのだ

●正式名称を「36PINメモリー拡張コネクタカバー」というんだけど、まぁ、取ったものはつけておけばいいのだな。

N64本体の裏のフタを取る

●NINTENDO64側の準備は、これが最終工程。ひっくり返して裏のフタ、正確には50PIN拡張コネクタカバーを取る。

次のページへつづく…

64DDをめぐりにめぐる周辺機器も忘れるべからず

せっかくだからというわけで、64DDをめぐる新しい周辺機器にもさわってきたのだ。正確にはNINTENDO64の周辺機器なのかもしれないんだけど、どれも64DDソフトに必要なものばかり。それだけに、きっと何かの64DDソフトにセット(同梱)されて発売されるのはまず間違いない。例えば、ゲームボーイ版『ポケモン』を使って遊ぶ64DDソフト『ポケモンスタジアム』に「64GBパック」がセットされるのはほぼ確実だろうね。というわけで、編集部による勝手な周辺機器のセット予想も含め、意外な発見もあった64DD周辺機器の新事実をお伝えするぞ。

◆なにかと豪華なNINTENDO64システムなのだ

64GBパック

◆実はこれ試作品の64GBパック。製品版は少し変わるかもしれないとのこと

◆こういう風に立てることもできるのだ

N64とゲームボーイカセットをつなぐ周辺機器が64GBパック。対応第1弾ソフトの『ポケモンスタジアム』では、ポケモンが3Dになるんだけど、これからもこのシステムを活用したソフトが多く登場しそうだ。

ポケモンスタジアム

キャプチャーカセット

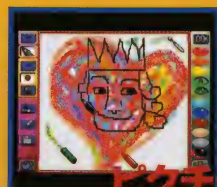
◆実際にビデオコードを差してみたのだ。右にはマイク端子もついているぞ

これを使うと、映像や音を取り込むことができるのだ。となるとやっぱ『タレントメーカー』とセットで発売される可能性は大。やっぱ自分の顔とか声とかまず取り込みたいでしょ。

タレントメーカー

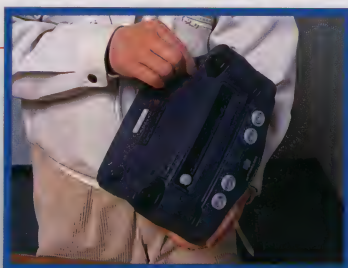
NINTENDO64マウスとパッド

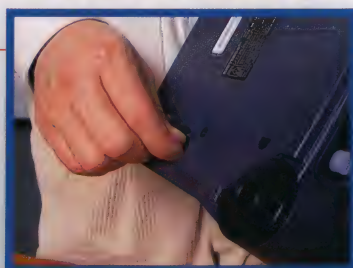
◆左は昨秋のスペースワールドで展示されたもの。微妙に違うのが分かるかな?

とにかく絵を描くなら圧倒的にマウスが使いやすい。となるとスーファミの『マリオペイント』よろしく、ここは『ピクチャーメーカー』に同梱される可能性が高い。気になるのは、本格的な作りのマウスなので、結構高価なものかも。

ピクチャーメーカー

いよいよ64DD合体なのだ!!

●こうなったら、あとは64DDを重ねるようにして乗せるだけ。あっさりと前後左右がピッタリ合うので驚くよん。

とにかくネジをしめるだけ

●N64と64DDを重ねたままひっくり返して裏のネジをしめる。ちょっと難しく感じるかもしれないけど、心配無用ね。

これもあっさりとしまるぞ

●ネジは全部で2カ所。LOOKと書かれた方向(右回り)に約5～7回ほど回すだけ。これで64DDを固定するのだ。

やっぱり64DDは97年発売だった?

例によって細かいとこをチェックしていたら、パッケージに表記されている©マークが、なんと「©1997 Nintendo」になっていたのだ。ということは、パッケージが完成した段階では97年発売に決まっていたのかもしれない。ちなみに取扱説明書によると、時間設定は1996年1月1日以降で設定可。システムソフトに関しては、96年に完成していたと思ってもいいのかな…。

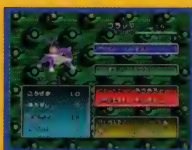
なんとまあ、64DDの取扱説明書までできていたのだ

なんか思わぬところが変わっているんですけど

昨年撮影した64DDの写真を整理していたら、ふと発見してしまった。なんと64DDディスクの挿入口の色が違うんである。右の写真を見てもらえれば分かるように、グレーだった「ディスク挿入口」(これが正式名称)がブラックになっているのである。そこで、一昨年秋のスペースワールドの64DD写真もチェック。なんと、これがブラックなのだ。昨年3月に見た64DDだけがグレーなのは、なぜ?

昨年3月に見た64DDだけが、なぜかグレー

まさにポケモン補完計画

ゲームボーイ『ポケモン』のデータは、バッテリバックアップだから、いつかは消える運命に。でも、『ポケモンスタジアム』があれば、データを保存することができるのだ。

ポケモンのデータを残すには64DDしかない

64DDディスクとカセットを併用すれば、なんて幸せなのかな

よく質問されることなんだけど、カセットとディスクを併用することが、この64DDのシステムなら可能なのだ。例えば『F-RERO X』では、追加のコースデータやマシンが64DDで出るといわれている。となると、ゲームの基本的なデータはカセットにあるので、追加データは極めて単純なもので十分。つまり低価格で発売される可能性もあるのだ。

カセットを先に読み込むので、ディスク単体で遊ぶ場合はカセットを抜くことが基本だ

コントローラを差し込む

もっと早く差し込んでもいいのかもしれないけど、ジャマになるのでこの段階でコントローラをつなぐのがベター。

堂々の完成なのだ!!

これで64DDシステムはいちおう完成なのだな。実際は電源を入れて、最初に時間設定をしないといけないんだけどね。

ACアダプタを接続しよう

このACアダプタはNINTENDO64付属のモノで、64DDはN64本体から電気をもらうように設計されているんである。

次のページへつづく…

64DDの通信モデムの可能性は!? やはりここは富士本社長に聞こう!!

また64DDについてのウワサで根強いモノが"通信モデム"だな。特にアメリカで発売される64DDには内蔵されるというウワサは絶えなかった…。

＊　＊　＊

——通信についてはどうなんでしょうか。64DD上部のミゾに通信ケーブルをはわせるという声もありますが。

富士本　ミゾをはわせてそれを通信モデムにつなぐかどうかは、選択肢がいくつかあって疑問ですね。通信カートリッジを使うか、通信仕様になっているコントローラポートを使うか、色々なことができるようになっているわけで、形状を含めて最後に決める部分ですね。もちろん64DDの通信のひとつの選択肢として、電話線を使う準備はありますけど、それも一部でしかないです。

——モデム専用のカセットが出る可能性もあるわけなんでしょうか。

富士本　それはそれで道は用意されています。出すか出さないかは、そのカセットの使い方とか面白さとか、まだまだ検討することは多いと思います。でも、それは従来型のモデムじゃないんですよ。電話線がつなげられる新しい仕組みなんですね。今までのようなモデムにすると高価になりますよね。

——ところで、64MBという64DDの容量はハードに関わる1人として見た場合、やはり少ないんでしょうか。

富士本　それはゲームの種類で違いますよね。プログラムだけで64MB組める人はいないと思います。それを手で打っていったら、まずその人は商品が出る頃には生きていないんじゃないかと思いますね(笑)。だからCD-ROMに比べれば少ないですけど、4トン半トラックもトレーラーに比べれば小さいわけで、何と比べて小さいというかですね。どんなゲームを作るかということのほうが大事だと思います。

↑なにかとモノを分解していた少年時代。なかには高価なモノも分解してドンデもないことになったことも。「街ではじめてのカラーテレビを分解したらもとに戻せなくなって、そのまま山に逃げ込んで1週間くらい出てこなかったこともありましたよ(笑)」。これにはマイッタ…

これが任天堂開発3部芦田健一郎さんです

↓いわゆる、これが64DDを持つ芦田さんの両手だ。ちなみに64DDの重さは、1.6kgで、NINTENDO64本体の約2倍。大きさは小さいのに重いのだ

↑いわゆる、これが拡張メモリパックを持つ芦田さんの指だ。拡張メモリの上部の穴は放熱のためで、一目でパワーアップしたことが分かるように赤色になったとか

実はこれまで"64DDのセッティング"についてのモデルをされていたのが、任天堂開発3部の工業デザイナー・芦田健一郎さんなのでした。残念ながらお顔は見せられませんが、まぁ、シャ乱Qのつんくの顔が丸くなったと思って下さい。で、この芦田さんこそが64DDのデザインを担当。過去にはNINTENDO64なども手がけ、なんとグッドデザイン金賞にも輝いているのだ。あぁ、バチ当たりなことをしました。

アルプス電気が共同開発の64DD

同じく昨年のグッドデザイン商品にアルプス電気のMD-1000というプリンタが選定されているんだけど、このアルプス電気こそ、64DDの共同開発メーカー。思えばグッドデザインコンビが64DDを作っているわけだ。

64GBパックを差し込む

●基本的には振動パックより大きいものを取り付けるつもりでいいでしょ。といっても、64GBパックは結構軽いんす。

ポケモンをセットする

●見たとおり、64GBパックの裏は透明になっていて、どんなソフトを差しているか一目で分かるようになっている。

NINTENDO64の電源をON!

●やっとこさパワーオン。ここで95ページのオープニング画面が表示されるというわけ。時間を間違えていたら即変更っす。

64DD 一問一答の部屋 ちょっとした小ネタに新事実

Q:将来的にはさらに大容量の拡張メモリパックが出る可能性はありますか?

A:基本的にその予定はないようだな。それだけ8MBというメモリ容量は十分なもので、メモリは一度取り付けると二度とはずすことはないと思ってもいいでしょ。

Q:拡張メモリを取り付けると、カセットのゲームも速くなりますか?

A:8MB対応カセットというのが発売されれば、そういった可能性もあるかもしれないけど、基本的に処理速度に変化なし。まとめて多くのデータをやり取りできるというだけなのだな。

Q:メモリー拡張パックを取り付けないと64DDは一体どうなりますか?

A:電源を入れたときに「エラー44 メモリパックが正しく差し込まれていますか」というメッセージが出て、64DDがうまく作動しないようだ。

Q:64DDの時計機能に使用する電源はどこから供給するんでしょうか。

A:64DDに内蔵されているリチウム電池によって、時刻データを記憶しているけど、この内蔵リチウム電池が切れたときは、任天堂での有償交換になる。

Q:キャプチャーカセットのマイク端子をそのまんま"音声認識システム"に理用することができますか?

A:一瞬できそうなんだけど、このマイク端子は単純なマイク端子なので、音声認識システムはさすがに無理。

Q:どうして64DDはN64の2倍の重量があるのですか？

A:子供が少しぐらい乱暴に扱ってもいいように、とにかく頑丈に作られている任天堂製品。64DDが重くなったのは、任天堂が設定した厳しい落下試験に合格するためで、ホントは「もっと小さく軽く作る」ことも可能らしいよ。

◆当初の撮影はピカチュウを中心にしたギャグ路線の予定だったんだけどね…

カウントダウンは始まっているか!?

こうして64DDの現在を振り返ってみて、改めて実感するのはゲームが再び"遊び"の原点に戻ろうとしているってことだな。というのも、これまでのゲームってコンピュータの仕組みの中に収めることを強要されてきたわけ。表示できる色の数が少ないからとグラフィックを簡略化。省略できるものはすべて省略。そりゃCD-ROMによって、その枠は拡がったけど、不自由には違いない。でも、64DDでは、ゲームの世界が実体験の場にもなるのだ。例えば『ゼルダの伝説』で草刈りしたとする。でも、別の場所に移動してまた戻ってきたら、刈ったはずの草がもと通りに…。ところが、64DDの書き込み機能を使えば、プレイヤーの行動がすべて記録されるから、刈られた草は刈られたまま。より実感できる世界がそこに誕生するわけ。しかもこの世界は一人の閉じられたもんじゃない。64DDではみんなとデータ交換するのも当たり前。これって、やっぱ本来の遊びじゃないかと思うわけなんだな。そして、64DDはそれを実現できるマシンだ。あとはワクワクするようなゲームが登場するのも待つばかりというところかな、やっぱ…。

◆スーパーファミコン版『ゼルダの伝説』。刈ったはずの草がもと通りにになるなんて、フツウに考えればおかしいけど、限られたゲームの世界ではそれが当たり前だった

2月号プレゼント当選者発表！

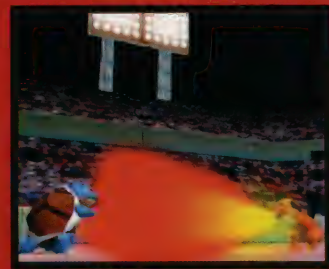
宮本さんサイン入り「任天堂スペースワールドガイドブック」の当選者は高橋正和(滋賀県)、宮本育美(北海道)、斎藤輝男(長野県)、菊池悦子(宮城県)、井上勝規(福岡県)です。おめでとうございます！

64DDディスクをセットする

●64DDディスクは写真のように軽く差し込む感じ。押し込むとカチッと音がして、データが読み込まれる音がするぞ。

アクセスランプの点滅

●ディスクを入れると、アクセスランプが赤く点灯。約2秒で『ポケモンスタジアム』のオープニングが表示されるぞ。

いざポケモンバトルなのだ!!

いよいよ念願の3Dポケモンのバトルなのだ。やっぱ大迫力だな。ポケモン集めておいてよかったなぁ～ホント…。

QUESTION
任天堂公式Q&A
ANSWER

教えて本郷さん N64の質問箱

Vol. 19

取材・構成／編集部

N64の発売からおよそ20ヵ月が経過し任天堂ソフトとして、ちょうど10本目の『テン・エイティ』もいよいよ発売だぁ～！ ん？ 任天堂ソフトって2ヵ月に1本がキホン？ ま、それはそうと今月も任天堂の広報氏に答えていただきました。それでは本郷さん、どうぞ！

回答者 任天堂広報室企画部企画課係長
本郷好尾さん

少年マガジンと少年サンデーが創刊された1959年、滋賀県大津市に生まれる。そういえば本郷さんももうすぐ39歳。「ホワイトデーが誕生日なんですわ。覚えやすいでしょ(笑)」

そろそろ始まる。N64の逆襲

↑またまたクルーさん（神奈川）からコラージュが送られてきたました。題して「そろそろ始まる。N64の逆襲」

Q 98年はミリオンのN64ソフトが出ますか？
青森県・にごさん

そりゃ、出るでしょう！

きっと出るでしょう。ミリオン…100万本ですよね。『ゼルダ』は間違いなく100万本以上出るでしょうし、それ以外のソフトでも可能性のあるソフトはいっぱいありますからね。『F-ZERO X』なんかもそうですし、『ピカチュウげんきでちゅう』もミリオンタイトルになる可能性は高いですよね。それに『ポケモンスタジアム』についても、800万のポケモンユーザーに支持されるソフトになるでしょうから、現在そのユーザーのみなさんがN64を持っているかどうかは別にして、それでもきっとミリオンソフトになるでしょうね。

↑本誌「期待の新作TOP10」で圧倒的なポイント数でダントツ1位をキープする『ゼルダ』。アメリカのNintendo Power誌の期待のソフトでももちろんNo.1。本誌としても1日も早く「祝・発売日決定！」の見出しを掲げたいのだが…

Q N64ソフトの発売戦略について教えてください。
京都府・ナンバーズ64さん

ひとことでは答えにくい質問ですね（笑）。

たくさんのソフトがどんどん上がってくる場合、同じジャンルのソフトが時期的に偏らないように…、たとえばレースゲームばかり続けて出ても仕方がないですから、発売日を調整するようなことはあると思います。ただ、今のN64ソフト開発の現状から考えると、同じ日に任天堂から2本のN64ソフトが出るということはまず考えられませんよね。せいぜい近くても1ヵ月の間隔が開くようになっていますから、あまりジャンル的に気を遣わなくてもいいんです（笑）。とにかくソフトが完成して、それが任天堂として自信をもって発売できる内容になっていると判断すれば「出す」というのが「戦略」ですね。ですから、現在スケジュール的に早く出る予定のソフトが何らかの理由で発売が遅れるようなことがあれば、当然その次のソフトが繰りあがって発売されることもあるでしょうね。

➡『テン・エイティ』の次は『バンジョー&カズーイ』。4月発売予定になっているのだが…

Q ヒロスエのCMに『スターフォックス64』が出ていますね。

大阪府・ASKAさん

◆テレビ画面には『スターフォックス64』のトレーニングモードが。それにヒロスエが握るコントローラには振動パックもしっかりついているぞ。ただ残念ながら、この味の素KKの冷凍食品のCMは1月末で終了してしまったのだ

冷凍食品のCMですよね。

味の素の「HOT!1」だったと思いますが…。『スターフォックス64』がCMに使われることになったのは、広末涼子さんが所属する事務所とか、制作を請け負う広告代理店の判断によるものなんです。例の「しびれる～」というCMは結構大々的にやったものでしたから、広末さんのCMでゲームのシーンがあるとなると「やっぱり『スターフォックス64』だよね」みたいに自然につながったんでしょうね。任天堂から「CMに使ってください」とお願いしたわけではありません。私自身、そのCMは何度も見ているんですが、『スターフォックス64』の画面が出ているというのはCM雑誌を見てはじめて知ったくらいなんで、ホントに一瞬のことですよね。広末さんがN64のコントローラを持っているというのはすぐにわかったんですが…。まあ、どんなカタチであれ、任天堂にとってはありがたいことですけどね。

Q『テン・エイティ』の音も美しいのでしょうか？

茨城県・ジェームズ・アロンアルファさん

音にも気合いを入れています。

たとえばプレイヤーの選択画面では、スノーボーダーがいかにも聞いてそうなラップ調のミュージックが流れていたりとか、コースを滑っているときは「ザッザッ」というエッジの音がとてもリアルに再現されていますね。リアルといえばコースもそうですが、例えば長野県の○○山というように実際のコースを再現しているということはありません。

◆同じ滑るにしても、アイスバーンと新雪の上では音がまったく違ってくる。「アイスバーンの氷を削るような音が聞こえてくるとちょっと緊張しますね」（『テン・エイティ』担当のケイ少佐）

Q『ヨッシー』の声はどうやって作ったのですか？

長野県・原山大輔さん

スタッフの声を使っているんです。

『ヨッシー』に登場する声は開発チームのスタッフの声をいろいろサンプリングして作ったようですね。宮本の声も録音したようなんですが、実際には採用されなかったようですね。最近、任天堂のソフトでは、プロの声優を起用するというより、社内のスタッフを使って録音することが増えてきているようなんです。別に予算をケチっているわけじゃないんでしょうけど（笑）。

◆発売中の『ヨッシーストーリー』オリジナルサウンドトラックCD（ポニーキャニオン）には、制作スタッフの生コメントが入ってるぞ。「作ったのにもかかわらず、メロン30個あつめたのは3コースくらいしかありません」と語っているのはシステムディレクターのこんのひできさん

◆「ポケットカメラ」にも任天堂関係者が多く登場している。「ボール」をするのは、なんと任天堂本社受付嬢の四方路子さん。『テン・エイティ』の速水あかりの声も担当しているのだ

はみだし質問箱

Q『テン・エイティ』のタイムトライアルはしないのですか？（北海道・鈴木秀明さん）

A「今のところ、その予定はありません。64ドリームなどの雑誌の企画に参加されるといいでしょう」

Q 宮本茂さんが『ヨッシー』でやっていたスーパーバイザー*って何ですか？

長野県・原山大輔さん

さあ、どうなんでしょう。

宮本がインタビューで答えていましたが、「『ヨッシー』はあんまり仕事に関わらなくても完成しました」と言っていましたので、そういう立場なんでしょうね(笑)。なにか相談されれば助言はするんでしょうけど、積極的に制作現場や進行状況をみなくていいという役割ですね。ソフト制作の骨子とかスケジュールなんかはプロデューサーやディレクターに伝えて、あとは見なくていい…、まあ同じ部屋で仕事をしていますので、見たくなくても見えるわけですが…(笑)。ただ、担当開発部長の立場として、全体を当然管理しています。そういえば、糸井さんが作った『MOTHER2』なんかでも、宮本はスーパーバイザーの立場でやってましたね。

←『ヨッシーストーリー』の取説の20ページに「この"えほん"をつくったひとたち」が掲載されている。「スーパーバイザー　みやもと　しげる」の上には本誌「ゼルダ」ページでお馴染みの「おぜき　ゆうし」の名前がマニュアルエディターとして記載されているぞ

*スーパーバイザー＝もともと販売関係の用語で、商品選択などを行う管理者のこと

Q 『ゼルダ』のかっこいいイラストは誰が描いたのですか？

静岡県・マリオの伝説64さん

社内のスタッフが描きました。

宮本が部長を務めるジョウカイ(情報開発部)のデザイナーなんです。このセクションには美術系の大学を出たスタッフが多いんですね。ですから、当然のことですが絵の上手な人も多いというわけで…。『ゼルダ』の場合はいろんなタッチのリンクのイラストを描いて、宮本らと相談しながら最終的にいまのカタチに決めたんだと思います。展示会の表紙に載っていたリンクは「ちょっとコワイ」っていう評判もあったようですが、今回はこどもリンクのかわいいイラストも発表しましたし、あの雰囲気でいくことになるでしょう。

↑こどもリンクの身長は約110センチ。ポケモンのニョロゾとほとんど同じサイズだ。「コワイ」と言われたリンクは今月号の特製シール(剣を持っているほうね)になっているぞ

Q 『ゼルダ』のジャンルはなぜRPGからアクションに変わったんですか？

京都府・森野智之さん

もともとアクションアドベンチャーなんです。

これはファミコンの『ゼルダの伝説』(1986年)の発売当初から「RPGには馴染めない」ということを言ってきたんですが、雑誌社のほうで分類する都合もあって、RPGのジャンルに入れられてきたという経緯があるんです。本来は『ゼルダ』はアクションアドベンチャーゲームと言ったほうが相応しいゲームだと思っています。ですから、もともと当社の言っているアクションアドベンチャーという表記になっただけで、これまでの『ゼルダ』の世界観と大きく変わることはないのでご安心ください。

↑5年前に発売されたGB版『ゼルダの伝説 夢を見る島』のパッケージにも「アクション・アドベンチャー」と表示されているぞ

Q 『ゼルダ』のCMはどのようなものになるのですか？

兵庫県・垣内勇さん

まだ決まっていません。

CMの制作はソフトが完成する前に各広告代理店に集まっていただきまして、開発スタッフからそのゲームのウリであるとか「こんな方向でCMを作って欲しい」みたいな希望を出すんですね。「このゲームのウリはこんなところなんで、このへんをCMで強調してもらえるといいですね」みたいなことを説明するわけです。それで、各代理店から「こんなCMはどうでしょう」みたいな提案をいただいて、実際の制作に入るんですが、『ゼルダ』はまだ広告代理店に集まっていただくような段階にまで進んでいないんです。ですからCMの内容が決まるのは先のことになりますが、前作のスチャダラパーが歌っていたCMは評判が高かったものですから、N64版でもインパクトのあるCMを作りたいと思っています。

↑写真の『テン・エイティ』のCMのように、Nキューブが出てくるシーンではそれっぽい演出がなされているよね。『ゼルダ』のCMでは、いったいどんな感じになるのかな？

はみだし質問箱

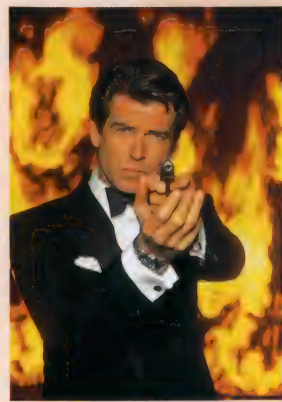
Q『ピカチュウげんきでちゅう』のマイクは同梱になりますか？(福井県・川村岳さん)

A「きっと同梱になりますね。なかったらプレイできませんから」

Q 『ゴールデンアイ』の続編は出ますか?

?県・鳥肉はとりにくいさん

予定にはありません。

『ゴールデンアイ』は昨年アメリカでもかなり売れたソフトですので、レア社のほうで続編を作っているかもしれませんね。ただ、正式に「続編を制作中」という話を聞いておりませんので、日本での発売もいまの段階ではわからないというのが正直なところです。

◆映画007シリーズの最新作「トゥモロー・ネバー・ダイ」は3月中旬に公開される。ところで、レア社のスタッフが「続編を作っています」って海外のメディアに答えていることが判明。ただし、この続編にはジェームズ・ボンドが出ないとか

Q カラーモニターの新型ゲームボーイは出ないのですか?

石川県・ヤッキー64さん

「ゲームボーイライト」が出ることになりました。

ただし、モニターがカラーになるわけではありません。いろんなタイプのゲームボーイを検討してきたんですが、このゲームボーイライトは暗闇でも遊ぶことのできるバックライトがついているのが特徴です。新型といってももちろんこれまでのGBソフトで遊べるようになっていますし、単3電池を2本使用するので、バックライトを使わないでプレイすると連続20時間も遊ぶことができるんです。電池が大きくなった分、本体のサイズも少し大きくなりました。金と銀の限定2色で4月14日に発売することになっています。価格は従来型と同じ6800円を予定していますので、これまでのゲームボーイポケットは2月14日から1000円値下げしました。ああ、それからこの「ライト」のCMを打つ予定はいまのところありません。

◆ゲームショップなどで配られている「ライト」のチラシ。「ポケット」と見た目はそっくり同じだけど、電池を入れるフタに凹みがあって握りやすいらしいぞ。詳しくは毎月新聞を読んでね

Q GBはこのままでいくと世界一のハードになりますか?

大阪府・Kansai Kidsさん

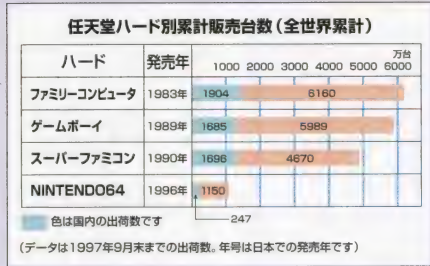
確実にNo.1になるでしょうね。

売上げ台数から言えばファミリーコンピュータ…海外ではNES(NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM)と呼んでいたハードに次ぐ台数を記録していますし、NESの出荷数はすでに止まりましたが、「ポケット」に進化したり、ブロスが出たりしているゲームボーイは、月産100万台ベースで世界中に出荷していますから、現時点で記録は塗り変わっているかもしれませんね。出荷数の100万台のワリフリについては、年末は日本で70万台とかいうようにその地域の需要に応じて変えるようにしています。ブロスのなかでどの色が何番目に売れているというのは難しいんですが、いちばん人気が集まっていたのはブラックですね。でも、最近ではクリアパープルがかなり好調のようです。

任天堂ハード別累計販売台数(全世界累計)

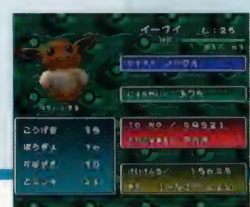
ハード	発売年	国内	全世界(万台)
ファミリーコンピュータ	1983年	1904	6160
ゲームボーイ	1989年	1685	5989
スーパーファミコン	1990年	1696	4670
NINTENDO64	1996年	247	1150

■色は国内の出荷数です

(データは1997年9月末までの出荷数。年号は日本での発売年です)

Q ポケモンリーグ公式ルールを詳しく教えてください。

広島県・ポリゴン137さん

もっと盛り上がる、新しいルールを検討中なんです。

新しいルールといっても『金・銀』用ということではありません。『赤・緑・青』が対応する『ポケモンスタジアム』が発売されるとイベントでも盛り上がるでしょうから、新しいルールにしようということでいろいろ考えているところなんです。現状のルールでは、最初に異なるポケモンを6匹選んで、そのうち3匹を対戦に使うことができます。注意しなければならないのは、レベルの合計を155以下にしなければならないことと、ミュウが使用禁止だということですね。それから、2匹以上を眠らせるとその場で失格になります。

◆楽しみな『ポケモンスタジアム』。先日某所の開発画面にポリゴンになったフシギダネを発見。制作も順調みたいだぞ

はみだし質問箱

Q 『ポケモン青』はもう発売しないのですか?(東京都・ドルフィン号さん)

A 「ローソンさんでもまだ扱ってるようですし、可能性はあります。ただ発売する方法については未定です」

はみだし質問箱

Q ニンテンドウパワーの書き換え人気ランキングを教えて（大阪府・ニセ本郷さん）

A 「1位は『トルネコ』、2位は『マリオコレクション』、3位は『マリオワールド』です」

Q 今後はGBがないと遊べないソフトが増えてくるんですか?

東京都・下山瑛介さん

大半のゲームがそうなることはないでしょう。

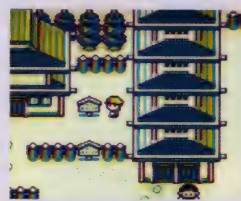
◆『ポケモンスタジアム』に同梱される予定の64GBパック。デザインがめちゃカッコイイぞ

外でゲームボーイで遊んで、家に帰ってN64につないで遊ぶといったような仕掛けは、あるソフトの開発過程の中で思いついたことであって、N64のゲームの大半がそうなることはないでしょう。64DDの登場によって、ゲームボーイと家庭用ゲーム機をつないで新しい遊びができるようになったわけで、ゲームの広がりが出てきたことで開発に関心を持つクリエイターも増えるのでしょうけど、これまで通り、カセットや64DDディスク単体でソフトを作っていくケースは多いと思います。それに64DDと同時発売される予定の『ポケモンスタジアム』も、『ポケモン』というゲームボーイソフトが爆発的に普及しているからこそ64DDへのリンクが可能になるわけで、あるメーカーさんが『ポケモンスタジアム』みたいな仕掛けを最初からやろうとしても、なかなか難しいかもしれませんね。

Q 『ポケモン赤・緑・青』と『金・銀』の最大の違いを教えて。

兵庫県・垣内勇さん

容量が2倍の8メガになったことが大きいですね。

それで前作のポケモンに加えて100匹以上のモンスターが追加されるようになりますし、カセットに時計機能がついているので、朝や昼などの概念があって、朝のほうが捕まえやすいポケモンが登場したりするようになるでしょうね。また、『金・銀』で登場するポケモンにオスとメスの区別がつくようになっていて、たまごを生んだりもするんです。それから乗り物も自転車以外にスケートボードが新しく登場します。これ以上のことは完成したわけではないですから何とも言えないですね。実際、昨年の任天堂スペースワールドでも『金・銀』のデモバージョンをプレイできましたが、あのバージョンは作り直すことを前提に「とりあえずお見せしよう」ということで展示したんですね。ですから、発売時には内容が大きく変更されている可能性は高いんです。

◆締め切り直前に入ってきた「ひょっとして『金・銀』の発売が遅れそう」との情報。詳しくは次号で!!

Q 『ポケットピカチュウ』のCMは打たないのですか?

大阪府・ニセ本郷64さん

当然、打ちますよ。

こんなにかわいいピカチュウといつもいっしょ♥

主役がピカチュウですから実物を登場させることはありえないんで、アニメを使ったCMになるでしょうね。例えばピカチュウがマンボに合わせて踊るとか…、やはりマンポ（万歩）機能が付いているものですから（笑）。放送は2月下旬くらいからスタートすることになるんじゃないでしょうか。この商品は流通関係者の評判も上々ですね。ただ『たまごっち』のようだとか、ゲーム的な要素がとても高いように思われることが多いようなんですが、そうではないんです。『ポケットピカチュウ』はピカチュウをいつも連れて歩けることがコンセプトなんです。プレイヤーが歩くことでポイントが増え、そのポイントをプレゼントすることでピカチュウが悦ぶのを見て楽しむようになっているんです。ですからゲームというより、かわいいアクセサリーの延長線上にある商品と思っていただければありがたいですね。

◆1万歩歩いたからといってもピカチュウはライチュウに進化しないらしい。『ポケットピカチュウ』は3月27日、2500円で発売される。欲しい人は予約したほうがいいかも

Q ミュウの親の名前を全部教えてください。

大阪府・ニセ本郷64さん

全てはお答えできませんが。

一番多いのは昨年のスペースワールドでプレゼントしたルイージ、ヨッシー、ピーチ、ドンキー、クッパですね。それ以外にはクリーチャー、コロコロ、ゲーフリ、ニンテン…などですね。この親の名前や番号で、ミュウがどこの会場でいつ配られたものかがわかるようになっているんです。

◆編集部が昨年の任天堂スペースワールドでゲットしたミュウの親はクッパとヨッシーだったぞ

Q ポケモンブームはいつまで続くんですか？

鳥取県・鳥取県民64さん

当分続くと思いますね。

アニメの放送が休んでいる間でもグッズとかの人気もすごいですし、関連商品でもウチの『ポケットピカチュウ』が出ますしね。ブームというのは一過性の現象だと思うんですが、ポケモンの場合はブームというより、これからも新しい商品が出てきますし、人気はまだまだ続いていくでしょう…、ということを確信しているから、任天堂としても新しい商品をどんどん開発しているんですよね(笑)。

◆アニメの再開は早ければ3月、という情報もあり。そん時は2時間くらいのスペシャル番組にしてほしいぞ！(写真右はポケモン映画の制作発表会で挨拶する佐藤藍子ちゃん。映画は今年の夏に公開予定だ)

Q 『ファイアーエムブレム』はパッケージでも発売して欲しいんですが。

埼玉県・ドン・マッティングリーさん

ニンテンドウパワーの書き換えソフトの話ですよね。

いまのところ、任天堂から発売するSFCの新作ソフトについてはニンテンドウパワーの書き換え用しか考えていないんです。ですからこれまでのようなパッケージでSFCソフトを発売する予定はありません。お近くのローソンさんで書き換えしていただくほかありませんね。残念ながらローソンさん以外での展開についてはまだ未定なんです。

◆ローソンに行けば無料で手に入る「Loppiマガジン」最新号。書き換えソフトの通販をやっていただけないかとローソン広報部に問い合わせしてみたのだが、「ローソンでは通販の商品は取り扱っていません。とくにゲームの書き換えについては直接お店に来ていただくしかありません」とのこと。ドン・マッティングリーさん、役に立てずごめんなさい

Q ニンテンドウパワーに『MOTHER』を入れてください。

新潟県・ナンダロナさん

可能性がないわけではありません。

すでに書き換えがスタートしている『新・平成鬼ヶ島』や、これから予定している『ファミコン探偵クラブ』のように、ファミコンソフトである『MOTHER』が書き換えソフトとして出ないとは限らないですね。ただ、いまのところ移植のための作業がスタートしているわけでもありませんし、シナリオはそのままだとしてもスーパーファミコン用のシステムに作り直すとなると半年から1年はかかるでしょう。ですから、実現するとしても先の話になるでしょうね。それに、移植するからには新しい要素や仕掛けを入れようとするのがクリエイターの性ですからね。そういう意味でも時間はかかると思います。

◆秋葉原の中古ショップでもほとんど見かけなくなったFC版『MOTHER』。編集部のなかでも所有者はマッシーだけ

Q SFCで発売予定だった『サウンドファンタジー』は出るの？

奈良県・奥西正志さん

出るかもしれません。

ニンテンドウパワーの書き換え用ソフトとしての話になりますが…。『サウンドファンタジー』というソフトはマウスを使っていろんな絵を自分で描きまして、スタートを押すと画面のなかにいるてんとう虫が勝手に動きはじめて、その絵に反応して光と音を出すというソフトなんです。絵の描き方によってメロディが変わってくるのがとても面白いんです。実はこの『サウンドファンタジー』はとっくに完成していまして、時期的なタイミングが悪かったために発売しなかったのですが、ニンテンドウパワーによって復活する可能性はじゅうぶんあるでしょうね。

はみだし質問箱

Q 本当にこの質問箱で本郷さんが答えているんですか？（福島県・ダメロットさん）

A 「もちろんです。毎月2時間以上も質問されて大変なんです（笑）」

はみだし質問箱

Q『バギーブギー』はどうして消滅してしまったのですか？（神奈川県・プレイ2さん）

A「N64にはレースゲームが多いですし、まあ、いろんな、事情がありまして…」

Q デバッグの具体的な作業を知りたいです。

愛知県・テュロクヨンさん

まず普通に遊びます。

それから、普段は誰もやらないようなアクション、例えば普通は左から右に行くコースをずっと後ろに行ったらどうなるかとか、とにかく思いつく動きをビデオに撮りながらプレイするんですね。ビデオに録画するのは、何かが起こったときにどこに問題があるのかを検証するためなんです。デバッグの作業は単にゲームの攻略をするのではなく、「普通はこんなことまでしないよね」っていったこともやらなくてはなりませんから、どう考えてもゲームを楽しめる仕事ではないですよね（笑）。その作業は専門のデバッグ要員や、開発スタッフがやってまして、例えばレースゲームですと、コースの外の壁にぶつかるという作業を延々と続けてるんですね。

◆『マリオカート64』でこんなことができるのは、明らかにデバッグミス。でも楽しいバグなら大歓迎だよね（デバッグについては「N64教室」（83ページ）でも解説しているから読んでね）

Q 3Dスティックが傷んでしまったら、どうやって修理するのですか？

鹿児島県・DANDYさん

個人で修理することはできません。

3Dスティックの下の部分からまるごと取り替えることになるでしょう。基本的には購入したショップに持っていっていただければ、そのお店から任天堂に送られて修理されることになります。そのほか、取説にも書いてありますが、任天堂のサービスセンターに送っていただいても修理は可能です。その場合、任天堂への送料は負担していただきますが、修理後の送料は無料になります。

◆溝に白い粉がたまるとか、3Dスティックの動きが悪くなったりするのは、それだけチカラの入るゲームが増えてきたことの証明？ 3Dスティックを全部とっかえるとなると修理代で2100円くらいかかるらしいので、調子が悪いと思ったら購入店に相談してみよう

Q 64DDで一番目玉のタイトルは？

宮崎県・工藤マスヤスさん

『ポケモンスタジアム』でしょうね。

というのも、現段階で同時発売のタイトルとして決まっているのがこのソフトですから。当然インパクトのあるソフトですし、それが目玉だと判断しているから同時発売にするんですね。それ以外には…（笑）。まだナイショです（笑）。

◆この『シムシティー64』のほかに『F-ZERO X』のエクスパンションキットも同時発売される可能性は高い。それにサードパーティのソフトも同時に出るなんてウワサもあったりするのだ

Q どうして、N64にはEJECTボタンがついていないのですか？

佐賀県・仕天堂さん

コスト的な問題です。

1個でも部品を減らせば値段を下げることができますよね。EJECTボタンというのは絶対必要なものではなく、手でカセットを抜いても問題はないと判断したのでつけなかったんですね。ですからコストを徹底的に下げようとしたスーパーファミコンジュニアにもEJECTボタンはついていないのです。

◆確かにスーファミジュニアにもEJECTボタンがないし、ニューファミコンにもないのだ。実際、N64でカセットをひっこぬくことに慣れてしまうと、旧スーパーファミコンでEJECTボタンを押すのがちょっと面倒に感じたりするよね（ところでこの回答は創刊準備号以来19ヵ月ぶりの登場です）

Q サンプルロムが必要なくなったらどうするの？

兵庫県・任天堂六十四さん

何度も書き換えできるんです。

ニンテンドウパワーの書き換えロムと理屈上は同じフラッシュロムを使っているんですね。ですから取材用に配った『ディディーコングレーシング』のロムに『ヨッシー』を上書きして雑誌社などにお渡しするようにしているんです。でも、これから新しいソフトが大容量になったり、新しい基盤が入ってくると従来のロムでは書き込めなくなりますね。例えば『ゼルダ』は256メガもありますから、これまでの128メガのフラッシュロムでは入り切りませんよね。ですから、今度の『テン・エイティ』から256メガ用のフラッシュロムを使って対応するようにしています。価格もロム1本で4～5万円もするので、使い捨てということではないんです。

◆これがサンプルロム。発売前のソフトはこのカセットに入れられて編集部に届けられるのだ。サイズはN64ソフトのちょうど2倍

Q 任天堂から生まれたキャラはどのくらいいるんですか？

大阪府・Kansai Kidsさん

さあ、どのくらいの数になるんでしょう。

『ポケモン』だけでも151匹いますし、登場人物をそれに足すともっと増えるわけで…。これまで発売された全ソフトのキャラということになると、これはもう数え切れないですよね(笑)。『マリオ』シリーズだけでもいっぱい出てくるんですから。それから、商標登録についてはソフトのタイトルベースでやっていまして、登場キャラをそれぞれ登録するということはしませんが、思いっきり人気が出てきたキャラについては個別に登録するケースもありますね。ただ、キャラ単体の登録というのは結構難しいですね。調べていくとどっかに似たような名前があったりしますから。

◆1981年の『ドンキーコング』(アーケード版)で、マリオがプリンセスを救い出すために登場したのが任天堂キャラの歴史のはじまりだ。あれから17年、いったい何人(匹)のキャラが誕生したんだろうか？(写真はファミコン版)

Q 広報の仕事でつらいときって、どんなとき？

愛媛県・なべねこさん

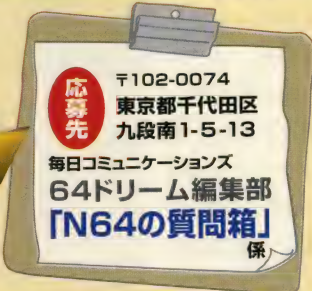
やっぱり、アレ、ですよね(笑)。

発売予定のものがどんどん遅れると…(笑)、予定通り出るつもりでいろんなことを話しているのにつじつまが合わなくなって…、ちょっとつらいですね。それに毎週のように東京と京都を新幹線で往復していると、時間的に3時間くらいですけど、年間に40往復くらいしてるわけですから富士山が見えてきても感動しなくなりましたし、シートに座っても、ただ眠っているだけなんです。

◆宮本vs糸井対談にも立ち会っていただいた本郷さん。この「N64の質問箱」では毎月2時間以上のインタビューになるので、途中で居眠りされることも(ウソ)

はみだし質問箱

Q 本郷さんがN64でゲーム化されるって本当ですか？(北海道・ドノヴァン・コングS r さん)

A 「そんなこたぁないでしょう(笑)」

毎月⑥MAITSUKI④新聞
Monthly News

The Best Game Magazine
The 64DREAM ザ・ロクヨンドリーム
発行所／東京都千代田区九段南1-5-13共同ビル2号館
株式会社 毎日コミュニケーションズ 64ドリーム編集部

●はみだしNEWS● 2月10日の日経新聞によれば、3月に予定されている『ドラゴンクエストモンスターズ』の発売は延期された模様（発売日は未定）。

トピックス
締切直前の最悪情報 ポケモン金・銀発売延期？

◆時計機能といった新しい機能や、たまごから子供を生むというシステムが追加されたし、ゲームの性格上、内容のチェックに時間がかかるのはいたしかたないところだが…

3月下旬に発売が予定されていた『ポケットモンスター金・銀』の発売がまた延期される公算が強くなった。昨年11月に開催された"任天堂スペースワールド"では実際にプレイできたし、プレイした感じではかなり完成度は高そうだっただけに発売延期となると本当にショックだ。『ポケットモンスター金・銀』は250匹以上のポケモンが登場し、わざの総数も200種類以上。また従来の『ポケットモンスター赤・緑・青』に登場したポケモンも、ケーブルによって『ポケットモンスター金・銀』に移動（交換）することができるとあって、あらゆる可能性や組み合せのチェックが必要。通常のチェックとは比べ物にならない膨大な時間がかかることは、64ドリーム10月号の「N64の質問箱」でお知らせした通り。ポケモン関連グッズの売上は引き続き好調だし、いまでもソフトはかなりの本数がコンスタントに売れているので、ポケモン人気が発売延期によって下降線をたどることは考えられないが、編集部でもとっても楽しみにしてので今後の動向が心配だ。発売されていれば驚異的な大ヒットが予想されるだけに、バグなどの基本的ミスは絶対に許されないわけだ。ポケモンのアニメもまもなく再開しそうだし、ここは発売の日がくるまで静かにまつしかなさそう。なお正式な発売予定日や、延期の理由については次号で詳しく紹介する予定でいる。

新製品
暗い部屋でもキラッと光る ゲームボーイライトが登場

「暗い部屋の中でもゲームボーイで遊びたい」と思った事はありませんか？ 暗い部屋の中でも青緑に浮かび上がる画面…。ゲームボーイポケットが、バックライト機能を搭載して新登場!! その名も「ゲームボーイライト」。半透過型反射板とバックライトを採用することで、暗がりでも遊ぶことができるスグレモノなのだ。また単3電池使用で長時間プレイ可能（アルカリ電池でバックライトON時約12時間、OFF時約20時間）な省エネ設計も嬉しい。サイズは気持ち（数ミリ程度）大きくなっているがほとんど気にならない。色は金・銀の2種類だ。なお従来の「ゲームボーイポケット」は2月14日から5800円に値下げされた。

6800円で4月14日発売だよーん

金バージョン　銀バージョン

ニュース
任天堂・京セラが衛星放送ビジネスへの参入を正式発表

1月27日、任天堂株式会社と京セラ株式会社は、BS4後発機（BS4-b）が、2000年を目指してデジタル放送化され、新たな免許付与が実施されるのを機に、衛星放送ビジネスに参入することで合意した。これは政治・経済・文化だけでなくメディアを含めた東京集中を改めるべく、関西、特に京都の伝統と文化を活かした新しい内容の放送を、BS衛星ビジネスで立ち上げようとするものだ。

WHO'S WHO
ドイツで有名な日本人は任天堂の宮本茂さんて本当？

◆宮本さんを紹介した子供は「マリオが上手な人」とコメントしていたぞ。ちなみに1位はジャンプの原田雅彦選手だった

TBS系列で毎週水曜日夜7時から放送されている、「おしえてアミーゴ!!」（2月4日放送分）にわれらの宮本茂さんが登場していた。これは「ドイツで有名な日本人は？」の質問に、番外編でランキングしていたもの。

●はみだしNEWS●

N64の売れ行きはドイツでも絶好調。10カ月で65万台を出荷した模様。ちなみにPSは同じ台数に達するのに24カ月を要している。

イベント ワンダーフェスティバル1998［冬］に行って来たもっちーのレポート

年に2回（夏/冬）のガレージキットのお祭り「ワンダーフェスティバル（略してワンフェス）」が1月25日に東京ビッグサイトで開催された。会場内では全国の模型ファンやメーカーがガレージキットを売っているんだけど、それ以外にも古いおもちゃやトレーディングカードを売っているブースもあったりコスプレの人がいっぱい歩いてたりして、見ているだけでも1日飽きないぞ。

●ジャパンカードフェスティバルも同時開催！

同じ日に同じ会場の別のホールではトレーディングカードやカードゲームのイベント「ジャパンカードフェスティバル」も開かれていた。当日は1粒で2度おいしい楽しい取材でした。ハイ!!

◆超合金やらソフビ人形やら古いおもちゃがた～くさん並んだブース。欲しいよ～

◆毎度おなじみロケット団の2人もキット化されていた。だけど残念ながら展示品のみで売られてなかったんだよね～

グッズ 『デュアルヒーローズ』のキャラがかっこいいフィギュアで発売中!!

N64の格闘ゲームとして登場した雨宮慶太氏デザインによる『デュアルヒーローズ』のキャラクターがフィギュアで発売されてるぞ。キャラクターは全部で8種類。

◆大きさは12cmで、首、肩、ヒザ等が可動する。価格はそれぞれ1000円だ

イベント 「東京国際ブックフェア'98」に初めて行ってみました

世界各国の出版社と日本の出版社、出版関係者と読者が一同に会する東京国際ブックフェアは年々注目をあびるようになり、今年は1月22～25日まで東京ビックサイトで昨年を大幅に上回る規模で開催された。ここでは単に本を展示するだけでなく、最新の印刷技術や制作プロダクションのブースもあり、勉強の一日であった。

◆いつも64ドリームの制作でお世話になっているワークハウスのブース。実はしっかり64ドリームも展示されていたのだ

トピックス 中山エミリさんがあれ持って「笑っていいとも」に登場!!

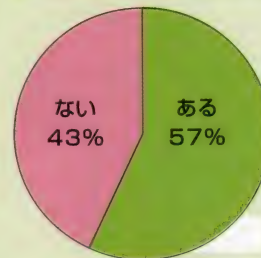
「ポケットカメラ」のCMに出演する中山エミリさんが2月3日の「笑っていいとも」に出演していた。編集部では誰も見てなかったが、情報によると結構ポケットカメラで盛り上がっていたようだ。

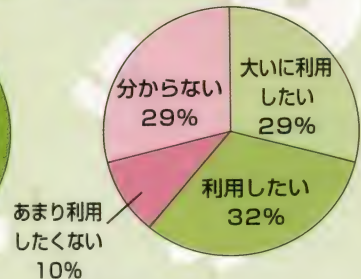
◆日曜日の「笑っていいとも増刊号」にはポケットカメラとプリンタがしっかり置かれていたぞ

ココ

今月の気になる数字【2月号のニンテンドウパワーに関するアンケートより】

64ドリーム2月号の読者アンケートハガキでニンテンドウパワーに関するアンケートを実施したぞ。たくさんのハガキの中から4000枚を抽出し集計したところ、以下の様な結果になりましたのでお知らせしよう。実際の数字はグラフを見てもらうとして、「近くにローソンがない」と回答した人が都市部でも結構多かったのが印象的。またニンテンドウパワーに関しては61%の人が利用したいと回答している。その理由として「手に入れにくいソフトがあるから（富山県/フォレスターベア）」、「ファイアーエムブレムがでるらしいから（愛知県/ユビゴッゴー）」、「新作をやりたい（兵庫県/ライ）」と、手に入りにくいソフトの登場や新作に期待する声が多く、「分からない」と答えた29%の人達も、書き換えソフトの内容しだいでは利用する可能性はありそうだ。ただ一方で、「SFCはあまりさわらなくなった（静岡県/近藤一輝）」といった声もあるし、「ローソンだときちんと客の対応ができるか心配だから（東京都/堀口裕輔）」、とゲームの内容に関する問い合わせへの対応も利用者を増やすうえではポイントになりそうだ。また、「ねだんが高い（群馬県/TTしゅつげんしたぞー）」というハガキも結構あった。

Q あなたの家の近所（もしくは通勤・通学圏内）にローソンはありますか？

Q ソフト書き換えシステム「ニンテンドウパワー」を利用したいと思いますか？

●はみだしNEWS● 東京ゲームショウのタイトーブースには、本物のランボルギーニ・ディアブロ（日本には1台しかないらしい）が展示される。レースクイーンとともども期待大。

さあ東京

今回の特長は…

1 会場の広さが前回の1.3倍と大幅に拡大した
2 1社あたりのスペースも拡大して見やすくなった
3 任天堂が協賛（出展はなし）することになった
4 CESA大賞の投票が会場内で直接できる
5 メインビジュアルはなんと高校生の作品
6 多彩なイベントスケジュールが目白押しだ
7 前回好評のキッズコーナーもさらに充実している

休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
飲食スペース CESA 大賞コーナー
コンパイル
NEC インターチャネル
伊藤忠商事
ジャレコ
A
ブロッコリー
ヒューマン・アカデミー リクルート
テイチク
アーク システムワークス
B
日本シスコン
ヒューマン
ハドソン
キッズコーナー
ジェイ・ウイング
ユービーアイソフト
ギャガ・コミュニケーションズ
C
増田屋コーポレーション
ジョルダン
日本テレネット
イマジニア
エム・ティー・オー
ビデオシステム
D
新声社
東京テクニカルカレッジ
ハーティロビン
東宝
やのまん

休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
アクレイムジャパン
A
タムソフト
トミー
エス・エヌ・ケイ
ナムコ
カプコン
パイオニアLDC
アートディンク
タイトー
B
日本コンピュータシステム
ローカス
バンプレスト
ビクターインタラクティブソフトウェア
エレクトロニック・アーツ・ビクター
データイースト
元気
光栄
リバーヒルソフト
PCコーナー 海外出展コーナー
エニックス
講談社
アイマックス
C
メディアワークス
キングレコード
エイ・クリエイト
市川ソフト開発
ビーピーエス
徳間書店／インターメディア・カンパニー
データイースト
コンパイル
コナミ+コナミコンピュータエンタテインメントスクール
D
飲食スペース CESA 大賞コーナー
TMF
アルトロン
T&Eソフト
ソフトバンク
博報堂
タカラ
サミー
ブロッコリー
新声社
ナムコ
光栄
NEC インターチャネル
総合インフォメーション 待ち合わせスペース CESA大賞コーナー メインビジュアル作品展示
カルチャーブレーン
ゼスト出版事業部
小学館プロダクション
カルチャア・パブリッシャーズ
販売ブース

ゲームショウへ行こう！

広くなった会場でゆっくりとゲームが楽しめる

今回で第4回目をむかえる東京ゲームショウ。回を重ねるごとに会場の広さや、入場者数もどんどんパワーアップ。最新のゲームソフトで遊ぶもよし、趣向を凝らした展示ブースを見てまわるもよし、会場でしか手に入らないプレミアムグッズをたくさんゲットするもよし、楽しみ方は人それぞれだ。でも、本当は一番楽しみにしてるのは、美人のコンパニオンのおねーさんに会える事だったりして。

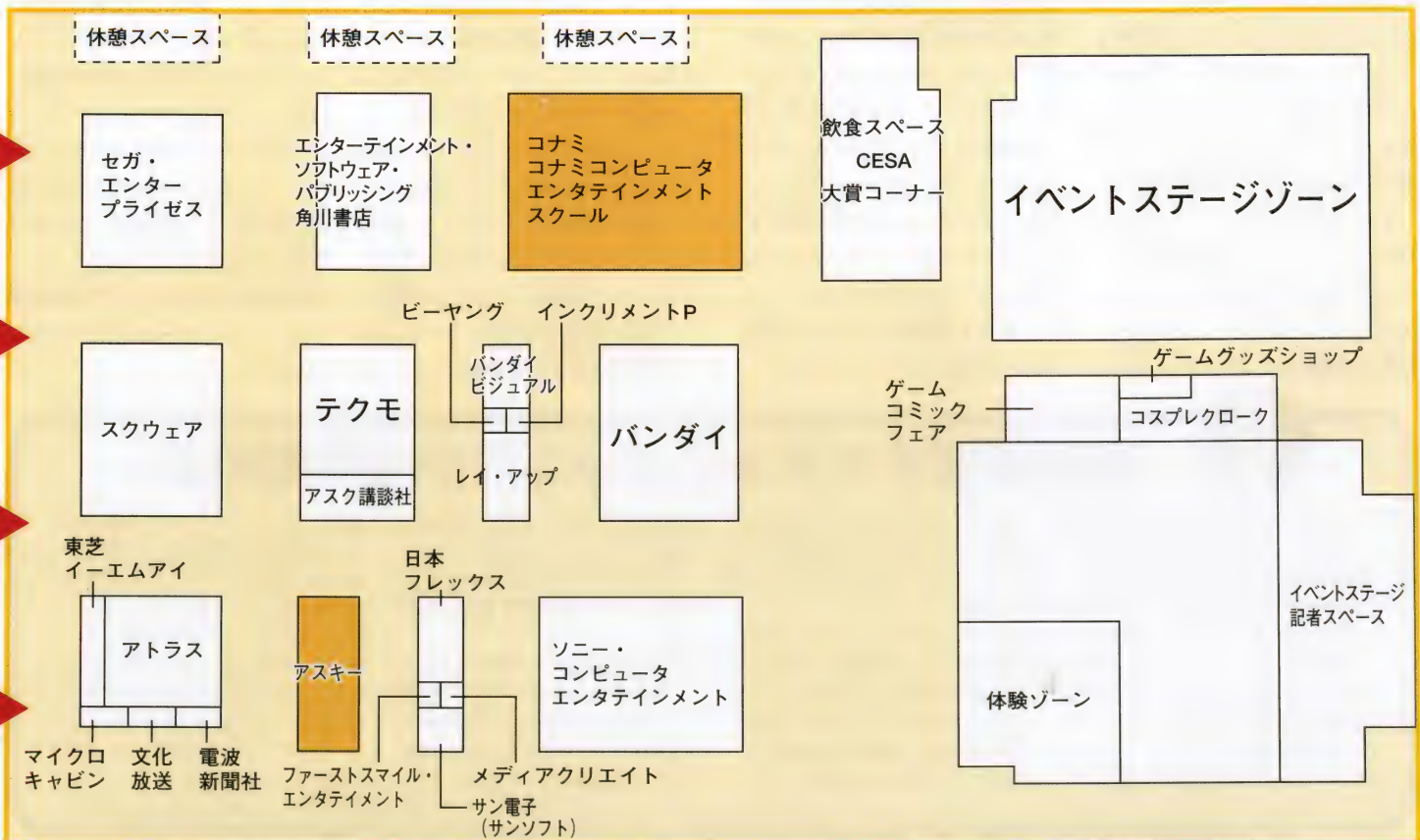
―開催概要―

会場：幕張メッセ展示ホール1～8
日時：3月20日（金）10：00～17：00 特別招待日
3月21日（土）10：00～17：00 一般入場日
3月22日（日）10：00～17：00 一般入場日
交通：JR京葉線「海浜幕張駅」下車徒歩5分
JR総武線「海浜本郷駅」下車バス15分

CESA大賞をN64ソフトで独占しよう

CESA大賞は大賞、優秀賞、部門賞、特別賞の4部門で、97年1月1日から12月31日までに日本国内で発売されたコンピュターエンターテインメントソフトウェアを対象に、プラットフォームに制限なく選考される。すでに380タイトルのエントリー作品の中から、54タイトルが決定しており、電話やインターネットでの一般投票を受け付けている。ゲームショウ会場での最終投票を経て4月3日に「ヴェルファーレ」にて発表・表彰式が行われる。エントリーされたN64ソフトは7タイトルで作品名は以下の通り。みんなで応援しよう。

- がんばれゴエモン～ネオ桃山幕府のおどり～ ―― コナミ
- 実況ワールドサッカー3 コナミ
- スターフォックス64 ―― 任天堂
- ディディーコングレーシング 任天堂
- 爆ボンバーマン ―― ハドソン
- ファミスタ64 ―― ナムコ
- ヨッシーストーリー ―― 任天堂

休憩スペース
休憩スペース
休憩スペース
セガ・エンタープライゼス
エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング
角川書店
コナミ
コナミコンピュータエンタテインメントスクール
飲食スペース
CESA大賞コーナー
イベントステージゾーン
ビーヤング
インクリメントP
バンダイビジュアル
スクウェア
テクモ
アスク講談社
レイ・アップ
バンダイ
ゲームグッズショップ
ゲームコミックフェア
コスプレクローク
東芝イーエムアイ
アトラス
マイクロキャビン
文化放送
電波新聞社
アスキー
日本フレックス
ファーストスマイル・エンタテイメント
メディアクリエイト
サン電子（サンソフト）
ソニー・コンピュータエンタテインメント
イベントステージ記者スペース
体験ゾーン

＊色のついているブースはN64用ソフト及びN64用周辺機器の出展が予想されているブースです（2月10日現在）。当日あっと驚くニュースも発表されるはずなのでお楽しみに。

●はみだしNEWS● アスキーのブースで出展予定の『HYPER STEERING64』。新作タイトル登場かと一瞬喜んだが、じつはN64用の周辺機器でした。

●はみだしNEWS● 弁護士、法律家の集まりである中古ソフト問題研究会は、中古ソフト問題についての見解を表明している。(www.asahi-net.or.jp/~ZG2Y-FJT/copy_r/chuko.html)

ニュース 中古ソフトがなくなってしまう

泥沼の様相をていしている中古問題

最近何かと話題の中古問題。かっては96年5月にカプコン、コナミ、光栄の3社が仙台のゲーム専門店の中古販売差し止め請求を求める裁判があったが、中古問題でメーカー側(CESA)と流通側(現状ではARTS＊1が中心)との全面戦争の様相をていしてきたのは昨年からだ。当初は双方が話し合う場がもたれたが、「頒布権」の解釈による見解の相違もあり、「中古販売の売上の一部をソフト制作者に還元するといった業界のルール作り」を主張するARTSと「無許諾の中古ソフト販売そのものが違法である」とするCESAの間ではお互いに着地点を見出すことはできなかった。2回目の協議も不発に終わり、それ以後は話し合いの予定すらないという、交渉が決裂したままの状況にある。こうした状況と前後して、CESAは「97CESAゲーム白書」を発刊し、その中で96年度は全ゲームソフトの売上の中で中古ソフトが占める割合が数量にして37.2%の4806万4000本、金額にして3135億1500万円もの膨大な販売機会を損失していると主張した。これに対してARTSも、CESA白書の数字は、①中古販売数分の新品が売れたと仮定する点、②中古が新品の買い替え需要を喚起していることを考慮していないなどとして、CESAに第三者を含めた再調査の要請を行った模様だ。さらに今年になってからは、1月14日CESAが「中古ソフト撲滅キャンペーン」の記者発表を行った。それをうけてARTSも同日夜「ゲーム専門店やユーザーのことを全く無視したもの(一部抜粋)」との反論をおこなっている。

NO RESALE

このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

↑CESA事務局で急きょ行われた緊急記者会見。重苦しい空気につつまれていた

↑公正取引委員会の勧告に対する三協会の見解を読み上げる上月会長

SCEに公正取引委員会が排除勧告

1月20日、公正取引委員会はソニー・コンピュータエンタテインメント(SCE)に対して勧告を行った。内容は、小売業者に対し、直接又は取引先卸売業者を通じて、①PSソフトの販売価格の拘束、②PSソフトの中古品の取扱いの制限、③PSハード及びPSソフトの卸売販売の制限、を行っている等の事実が認められたとのこと。なおSCEはこの勧告に対して「勧告は受け入れられない」と回答しているので、この問題については成り行きを見守るしかない。ただこの勧告が中古ソフトに触れていることもあり、翌日CESA事務局で緊急記者会見が開催された。上月景正CESA会長や、福島康博同副会長らも出席し、今回のSCEに対する勧告が、「中古ソフト撲滅キャンペーン」に何の影響も及ぼさないことを強調した。またARTSも、「今回の勧告を契機に、ゲーム業界の健全な発展と消費者ニーズへの対応のため、著作権に関する冷静な討議と新たなルール作りにメーカー側が応ずるように強く期待します(一部抜粋)」とのコメントを出している。その後は大きな動きがないまま現在にいたっている。

ゲームユーザーはかやの外におかれてる

中古問題で表面化しているのは現在のところ、CESA側とARTS側の対立だけだといえる。双方とも「ユーザーのため」ということを主張しているのだが、どうもわれわれには実感がないし、ユーザーにとって具体的なメリットが何も伝わってこない。なんとなく自らの利益を守るための議論に終始している気がするし、ユーザーやクリエイターの本音をどれほど理解しているのか分からない。もちろん会社である以上、利益を上げることは当然なのだが、双方ともがユーザーを無視することがないよう是非お願いしたい。ユーザーあってのゲームなのだから。

毎月新聞オブジェクション!! 中古問題の巻

●中古ソフト販売の利点を1つ。新品では手に入らない古いソフトを入手出来る手段として、非常に有効ではないかと思います。(かぢゃ)

●考え方はともかく、やり方は間違ってると思う。少なくともユーザーに利益が見えてこない。ユーザーを蚊帳の外に追いやっておいて協力しろなんて……(山口/たくるす)

●中古はソフト資源の循環に役立っていると思います。中古ソフト撲滅というのは要らなくなったソフトはゴミとして捨てなさいという事なのでしょうか。(大阪/ちさと)

●こんなことやってないで、もっとゲームの質を高めるような活動やって欲しいですよ。本当はそういうことをやる団体じゃないの?最近のゲームははっきり言って物足りないぞ!(東京都/風の男)

●中古ソフトはなくして欲しい。ゲーム会社はもっと儲けて欲しい。制作者の意欲が高まり、もっと、面白いゲームができるはず!そして、中古をなくす分、新作ゲームの値下げを乞う!(長崎/nao)

●中古撲滅運動はやり過ぎだと思うが、発売後一定期間は中古販売を規制してもバチはあたらないのでは?発売後1週間で、もう中古が並んでいるのを見ると心が痛みます。(京都府/十佐)

●ゲームソフトって、それなりの資金がないと開発できないですよね。お金がちゃんとまわらないと、ゲーム業界が大変なことになって、結局損するのって、俺らだよなぁ?!(千葉/多居夢)

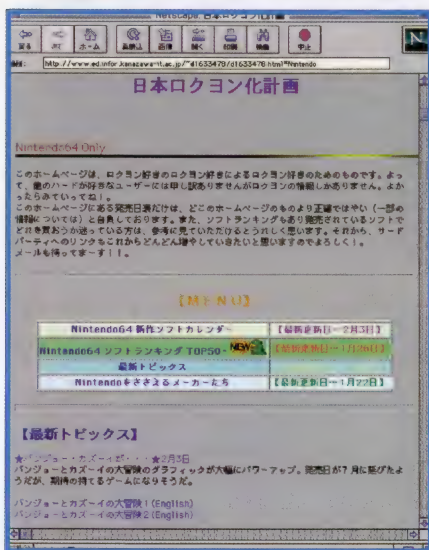
●ソフトの価格が今のままなら反対。音楽CD並の値段で買えるのであれば、仕方なし。でもその場合は、ソフトメーカーでいらなくなったソフトの回収をすること。(がくりん)

＊これらの意見は、ニフティーサーブ「気ままに任天堂フォーラム」(FJOYNIN)の64ドリーム会議室に寄せられたものです。

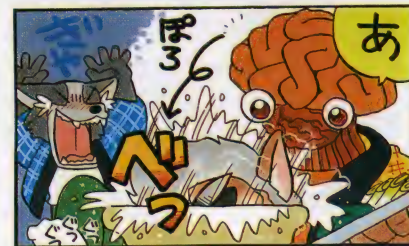
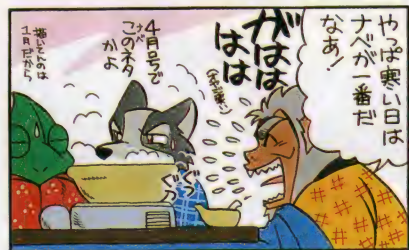
＊1 ARTSは全国の専門販売店を代表する存在として、1996年12月に発足したTVゲームソフトの販売団体

募集 64ドリーム編集部ではみなさまからのユニークなアイデアを大募集してます

今月の毎月新聞はいかがですか？ 今回からデザインをかえて見やすくしたつもりですがどうでしょう。今後は毎月新聞のなかでもいくつか読者の方と直接ハガキでやり取りできるコーナーをドンドン増やしていくつもりです。あんなコーナーやって欲しいとか、こんな問題を取り上げて欲しいというものがありましたら、是非おしえてください。アンケートハガキも全部読んでるので、本誌への意見として記入してくれたものも有効です。現在企画しているのは、新聞につきものの広告ページ。ソフトやハードなど64に関するものなら何でもOK、「俺ならこのソフトはこんな風に紹介するぞ」といったアイデアを簡単に書いておくって下さい。編集部でかっこいい広告に仕上げて掲載いたします。また新聞には必ずある、テレビ欄と天気予報のコーナーをまねた新企画も現在検討中です。

面白ホームページ ホームページのタイトルは「日本ロクヨン化計画」これ読んでみんなで「ロクヨン」を盛り上げよう！！

久々の復活となるこのコーナー。今月、満を持して紹介するページはその名も「日本ロクヨン化計画」だ。「このホームページは、ロクヨン好きのロクヨン好きによるロクヨン好きのためのものです」という出だしの文章に大変感銘を受けたしだいです。昨年の11月に立ち上げられたばかりとのことなので、これからのさらなる充実が楽しみ。ソフトのレビューや（64ドリームではやってないけど）人気投票、タイムアタックなどの開催が行われるようになればうれしいぞ。トピックスの内容やカレンダーに載っている情報は、結構裏ネタや怪情報（？）もありなかなか面白い情報源を持っているようだ。とにかくN64をみんなで大いに盛り上げましょう。

http://www.ed.infor.kanazawa-it.ac.jp/˜d1633478/index.html

ちびちび・STAR FOX!!

マンガ／三浦ゆうま

●はみだしNEWS● アメリカで発売される『ゼルダの伝説～時のオカリナ』は、金色のカセットで発売される可能性があるそうだ。なお日本で発売されるカセットの色は未定。

Tea Break 今月もポケモンパズルでお楽しみ下さい

今回も先月同様ポケモンパズルをお届けいたします。今回は三重県のペンネーム「三重で長野」さんから送って頂いた作品です。このコーナー結構好評なので、これからも続けていく予定です。「三重で長野」さんには64ドリーム4月号（先月まちがってましたね。ごめんなさい）と64ドリーム3点セットを差し上げます。

ハホノオノウズト
ツルノムチナルス
パツザシゴボイツ
カワクレントマキ
ツアビマルンワノ
タシウクドクドマ
ーユタイアタリク
ジワレリノミナア

＜ポケモンパズルの遊びかた＞

1・バラバラになっている文字の中からポケモンのワザの名前をさがす。（注：この時名前は上下左右斜め8方向どの向きでもよく、同じ文字は何度でも使える。小さい「ッ」などは大きい「ツ」になっている。

2・パズルを解いていくと、何文字かが残った状態で名前がでてこなくなる

3・この残った文字を並び替えるとある単語になるので、考えてください。

先月号の答：ニンテンドウ

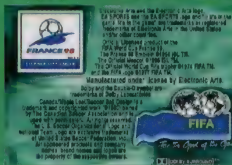
パズル募集のお知らせ

このコーナーでは皆さんからパズルを募集しています。クロスワードでもピクロスでも形式は自由。楽しい作品をお待ちしております（他誌に掲載されたものはダメよ）。

〒102-0074
東京都千代田区九段南1-5-13
（株）毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部
わたるのパズル係まで

お知らせ 2月号で募集しました「おでかけ巾着」プレゼントにたくさんのご応募ありがとうございました。厳正なるモッチーによる抽選の結果、徳島県の白井大基さん、埼玉県の伊藤千代さん、北海道の宗山陽介さんに当りました。早速お送りいたします。

FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

今月も海外で人気のソフトを紹介するぞ。今回はEAスポーツ社から発売されている『FIFA ROAD TO WORLD CUP 98』。FIFAに参加する世界の全てのチームが登場する超豪華サッカーゲームなのだ。今年のW杯に向けてぜひ、日本でも発売してほしいぞ!!

多彩なモードで遊べるサッカーゲーム

とにかく出場国がハンパじゃない!! その数なんと172ヵ国!! そして世界のクラブチームは360チーム!!総勢6400人の選手が登場するのだ。ね、ハンパじゃないでしょ。もちろん我が日本もAFCにエントリー。しかも選手は実名なのだ!!

↑気軽に遊べる「フレンドリー」モードからワールドカップを再現するモードもあるぞ

練習もじっくりできるのだ

PK

↑これを決めなきゃ男じゃない!! じっくり練習しましょう

FK

↑好きな位置から好きな強さで打てる。実戦でも使える練習だ

徹底的にこだわったワールドカップモードはすごいぜ!!

何といってもすごいのは、ワールドカップモード。ちなみに日本代表で参加してみたら、まずアジアラウンド1からスタート、続いて第2ラウンドと、実際のスケジュールにそって予選が始まっていくんだ。だから、ここで勝ち抜いてワールドカップ本戦を目指して戦うことになるぞ。さらに驚いたのが選手名。これが実名で登場するんだ。編集部で調べたところファルカン監督時代をベースに編成されていたぞ。

↑エディットも可能。今や日本のエース、中田も作っておかないとダメでしょう!!

↑なんと、呂比須はエントリー。新しい選手も何人か登録されていたのだ

↑アジア予選は2ラウンド。第3代表決定戦や、第4代表決定戦もあるのだ

↑実際のスケジュールにそって予選が続く。日本の快進撃を再現できるぞ

↑ゲームはかなりリアルな動きとスピーディな展開が楽しめる本格派だ

↑カメラやリプレイなどいたれりつくせりな機能も満載されているぞ

編集部コメント

マッシー。編集部スポゲー班。久々の名作登場に血沸き肉踊る29歳。

マッシーの一言

いや、これマジでいいっス。海外のスポゲーってことでちょっとなめてたんですが、動きもいいし、ボールさばきもかなりリアル。パスやシュートへの細かい動作もよくできている。しかし、なんといってもこの選手数の多さ。チーム選択に一苦労しそうだが、ここまでやってくれるともう言うことなし!! ワールドカップモードでは、あの日本の戦いを再現できるとあって、ぜひ日本発売をしてもらい、ファンとわかちあいたいぜ。

日本発売を期待!!マジで。

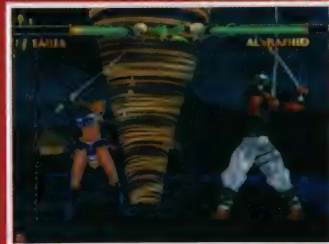
アメリカ発売元：Electronic Arts

MACE The Dark Age

アメリカ直輸入！過激な格ゲー！

こちらで紹介するアメリカ直輸入ゲームは「MACE the Dark Age」。MIDWAY社の対戦格闘ゲームだ。これがまたいろんな意味で過激で過激で…。ま、どう過激かは記事本文を読んでもらいましょう。あ、例によってこのゲームは編集部がアメリカから直接入手したものです。いまのところ日本での発売予定はありません。

時は中世、所はヨーロッパ…

『MACE』は中世ヨーロッパ（というかむしろヒロイックファンタジー風の）世界を舞台に剣や斧などの武器を持ったキャラクターが戦う対戦格闘ゲームだ。出てくるキャラクターは全部で10人。鎧を着込んだ騎士やアメコミ風なビキニ鎧の（アメリカ製とは信じられないほどかーいい）おねーちゃん、それから日本の侍とか中国風の棒使いなんかも出てくる。まあ、ナムコの『ソウルエッジ』なんかに近い感じといえばわかりやすいんじゃないだろーかな。

こんな楽しい演出もあるぞ！

FATALITY!!

2本目で相手の体力ゲージが0になると、相手が立ったまま動けなくなる。この時に出せる特殊な技が「FATALITY」だ。ちなみに日本語でいうと「命に関わる災難」。ま、要するに「とどめのキメ技！」ということだね。洋物格闘ゲームではけっこうおなじみの演出だ。出てくる技はそれぞれのキャラクターによって個性タップリで面白いぞ。

↑こんなふうに動けなくなった相手を…

↑ごらんのとおりニワトリに変えてしまうのだ！すげえ技…

広いステージ!!

普通格ゲーといえば限られたステージのなかで勝敗をつけるもので、後ろに見えてるものはただの背景…というのが普通。だけどこのゲームはそうではないのだ。たとえば、背景に池があるな〜と思ってたらその池まで移動できて、おまけに中に入れたりするし、なにげに置いてあるものは敵に投げつけて武器にできたりするのだ。

↑遠くの方に池があるな〜なんて思ってたら…

↑中に飛び込めてしまうのだ！ 入ってもあまりいいことないけど

編集部コメント

最近、某18禁ゲームをやりたくてパソコンを買うかどうか真剣に悩んでいる。ちょっとエッチな24歳の春。

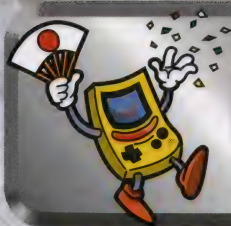
もっちーの一言

ちょっと難しいけどけっこう面白いんスよ、これ。キャラの動きはいいし、女性キャラはかーいいし。だけど日本で発売されるかどうかはちょこっとギモン。なにしろヤバい場面が多すぎて。具体的にどんな場面かというと…。はい、写真見て下さい。

負けたら首チョンパ！

腕が飛ぶ！首が飛ぶ！

◎危なすぎるのでモザイクかけてしまいました。

アメリカ発売元：MIDWAY HOME ENTERTAINMENT INC

GB&SFC情報局

読者の皆さんの熱い御要望にお応えして、今月からGB&SFCの情報をお伝えします!!

NINTENDO POWER　容量：16M　SRAM：64K

SFC　SUPER PUNTH-OUT!!　ジャンル SPT

任天堂　3月1日より書き換え開始　価格：3000円

NINTENDO POWER 3月の新作はコレ!!

業務用やファミコンで人気のあったボクシングゲーム、『パンチアウト』がSFC書き換え用タイトルとして発売される。試合は3分間1本勝負で、ダウンして10カウントまでに起きあがらないとKO、3回ダウンした時点でTKOで勝負が決まる。また、3分間以内に相手を倒さなければ自動的に負けとなってしまう。やり応えのあるゲームだ。

「CHAMPIONSHIP MODE」がメイン。1つのサーキットには4人の相手がいて、このサーキットは3つある。全て4戦全勝で勝ち進んでいくと…。これは遊んでみてのお楽しみ。

➡何回でもチャレンジできるから頑張れ!

⬅相手の攻撃には前兆がある。上手く避けろ!!

⬅相手側セコンドの指示が出たら要注意

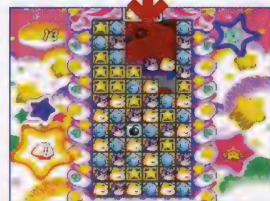
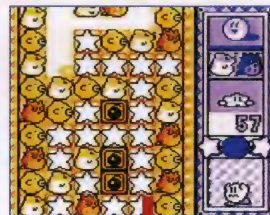
NINTENDO POWER　容量：16M　SRAM：16K

SFC　カービィのきらきらきっず　ジャンル PUZ

任天堂　2月1日より好評書き換え中　価格：3000円

手軽に遊べる秀作パズルゲーム

昨年1月にGBで発売され好評だった『カービィのきらきらきっず』がSFC書き換え用に登場だ。ルールは至ってシンプルで、同じ種類の「仲間ブロック」で「星ブロック」をはさんで消していく。パズルゲームの醍醐味である「連続消し」も勿論出来て、操作を説明してくれるモードがあるから安心だ。2人対戦も熱いバトルが繰り広げられる。

GB版との違いは、ストーリーに沿って数々の敵と対戦する「おはなしモード」が追加され、フィールド画面が縦方向に広がった。

⬅GB版は縦9マス、横6マスだったのが…

⬅縦12マスになって一気の連続消しも容易に!

⬅カービィが親切に操作を教えてくれる

SFC　ロックマン&フォルテ　ジャンル ACT

カプコン　4月24日発売予定　価格：未定

2人のキャラクターが使える!

ロックマンとフォルテは攻撃方向や移動性能が異なり、選んだキャラクターによってマップの攻略法が変化したり、独自のルートを進めるなど、2通りの遊び方が出来るんだ。上手にキャラを使い分けよう。

『ロックマン』の最新作はSFCで発売だ!!

昨年の12月に誕生10周年を迎えた、大人気アクションゲーム『ロックマン』シリーズの最新作が2年ぶりにスーパーファミコンに帰ってきた!! 今月はキャラクターの紹介をメインに情報をお届けします。

ロックマン

毎度おなじみ我らがロックマン。キングに奪われたロボットのデータを回収し、キングの野望をくい止めなければならない!

⬅真横にしかショットを撃てないけど地形を貫通し、チャージショット(ため撃ち)が使える

⬅これがチャージショットだ。威力バツグン!

⬅スライディングで狭いところも通れる

フォルテ

自分の研究成果が盗まれたDr.ワイリーも、今回はライト博士に協力し、ロックマンとともにキングに立ち向かう。頼むぞフォルテ!!

➡8方向にショットを撃て、しかもオート連射機能があるけど、地形を貫通しない

➡ダッシュしてジャンプすると2倍の距離を飛び越せる(画面はダッシュ)

➡さらに2段ジャンプでより高い場所に飛べる

NINTENDO POWER　容量：16M　SRAM：64K

SFC **スーパーファミリーゲレンデ** ジャンル SPT

ナムコ　2月1日より好評書き換え中　価格：3000円

ボリューム満点! メインモードはこの5つ

いらっしゃいませ!「スキーショップ」

板、ブーツ、ウェアの3つのスキー用品を自由に選べる。板は、基本的な滑降性能が決まり、ブーツは性能に少しだけ影響をあたえ、ウェアはファッションだけ。性能には安定性、スピード、弾力性の要素がある。適切なスキー用品を選ぼう。

➡タイムアタックならスピードタイプを

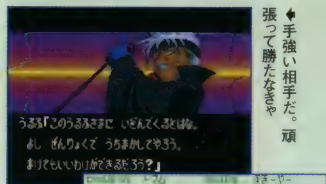
この冬はオウチデスキーが面白い!!

ナムコ伝統の「ファミリー」シリーズにスキーゲームが加わった。この『スーパーファミリーゲレンデ』は操作方法に特徴があり、「十字キー」と「右側のABXYボタン」をそれぞれ左右の足に見立てた操作になっている。ちょっぴり難しそうな印象を受けるかもしれないけど、例えば「十字キー」の下を押すとキャラが画面右側にターンし、Bボタンを押すと左側にターンするなど、実際のスキーの感覚に近いのでとても遊びやすいぞ。詳しい操作は「スキースクール」モードで教えてくれるから安心! この冬は家にいながらスキーが楽しめる!!

➡コミカルなキャラクターだけど内容は本格派!!

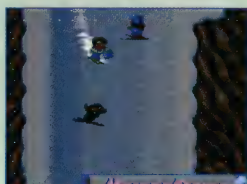
➡ゲレンデの雰囲気が再現されている

チャンピオンに挑戦!「ゲレンデバトル」モード

1人用のメインモードで、最初に3枚の回数券を持っている。選択したゲレンデの規定タイムをクリアすると、そのゲレンデのチャンピオンが勝負を挑んできて、勝てば3枚の回数券がもらえる。回数券を使いきるとゲームオーバー。8つのゲレンデを制覇しろ!

➡手強い相手だ。頑張って勝たなきゃ

➡バトルスタート!同時に滑りはじめる

大勢でスピードを競え!「タイムアタック」モード

最大12人まで登録が可能。各ゲレンデごとに「TOP 5 RECORDS」が記録されて、さらに1位には金(4点)、2位に銀(2点)、3位に銅(1点)のカップが与えられ、全ゲレンデで獲得した合計点によるランキングも記録される。みんなで競い合った方が面白い!

➡スキーヤーにぶつかるとタイムロス

➡レコード更新。また塗り替えられる

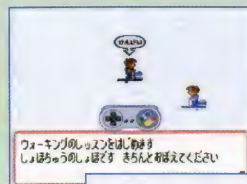
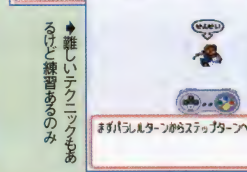
ミニゲームが楽しい「ストーリー」モード

人間とスキーにあこがれているキツネ(うさぎ)が、山の仙人に頼んで少しのあいだだけ人間の姿にしてもらった。ずっと人間のままでいたいなら8つの人助けをしなければならない。8つのゲレンデを舞台に、困っている人の話を聞いて解決してゆく。

➡男性ならキツネ、女性ならうさぎが主人公

➡人助けを8つするのが目的だ。頑張れ

せんせいの個人レッスン「スキースクール」モード

せんせいが操作方法を教えてくれるモード。ウオーキング、ボーゲン、パラレルターン、スケーティング、クラウチング、ジャンプ、ステップターン、ウェーデルンの8つのテクニックが学べる。ここでみっちり練習を積んで上達しよう。

➡順を追って、親切に操作を教えてくれる

➡難しいテクニックもあるけど練習あるのみ

ゲレンデはバラエティーに富んだ8種類!

初級

穏やかで簡単なゲレンデ。おじゃまスキーヤーには気を付けろ。

なえば

➡初心者向けで簡単なコース。まずはここでテクニックを磨こう

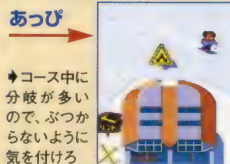
ナムコドーム

➡屋内の人工スキー場。ナムコお馴染みのキャラクターがいる

中級

コースが複雑になってくる。景色に見とれてちゃダメだぞ。

トマム

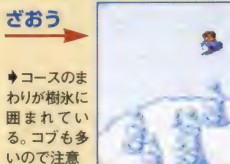
➡ナイタースキーで有名なゲレンデ。イルミネーションが美しい

あっぴ

➡コース中に分岐が多いので、ぶつからないように気を付けろ

上級

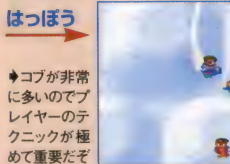
かなり難しく、コース取りも考えないとタイムが伸びないぞ。

ニセコ

➡ゲレンデ両脇には崖があり、落ちたら即リタイアになってしまう

ざおう

➡コースのまわりが樹氷に囲まれている。コブも多いので注意

しが

➡林間コースなので、林に突っ込むと大幅にタイムをロスする

はっぽう

➡コブが非常に多いのでプレイヤーのテクニックが極めて重要だぞ

コナミGBコレクション VOL.4
ジャンル バラエティ
コナミ　3月19日発売予定　価格：3980円

お待たせしました第4弾！ 今まで以上の名作揃いでお届けします!!

昨年の9月に『VOL.1』が発売されて以来、大好評の『コナミGBコレクション』の最新作だ。今回もボリュームたっぷりだぞ。コナミおなじみのコミカルシューティング『パロディウスだ！』、オールドゲーマー感涙の『フロッガー』、シューティングパズルの『クオース』、連打連打で大ハッスルの『コナミックスポーツ』、以上の4本が収録されている。なんと1本当たり約1000円で楽しめちゃう。これは買うしかないよね！

ゲームをセレクトしてください
▶パロディウスだ！
クォース
コナミックスポーツ
フロッガー
ゲームガイド

↑ん！この案内役は!?

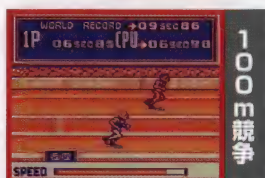
『パロディウスだ！』
↑このゲームは音楽がとっても愉快
↑名ダンサー「ちちびんたリカ」見参!!

『フロッガー』
↑懐かしの名作がついに登場
↑画面上の5ヵ所のゴールを目指せ！

『クオース』
↑ブロックピースを発射していく
↑正方形か長方形を作ればブロックが消える

『コナミックスポーツ』

かつての『ハイパーオリンピック』を彷彿とさせる、懐かしいゲームだ。このゲームには2つのモードがあり、「1 EVENT」モードは、5種目の競技の中から1つだけ選んでプレイする。「COMPETITION」モードは「100m DASH」から順番に5種目を行っていくが、各種目の成績は得点に換算され、その総合得点によって順位が決まる。ボタン連打が基本だが、「幅跳び」「やり投げ」「三段跳び」は角度を45度位にすると記録が伸びる。目指せ世界新記録！

種目セレクト画面
走り幅跳び
110mハードル
100m競争
やり投げ
三段跳び

大貝獣物語 THE MIRACLE OF THE ZONE
ジャンル ETC
ハドソン　3月5日発売予定　価格：3980円

ゲームボーイに本格カードゲームが登場

人気RPG『大貝獣物語』の世界観を引き継いだカードゲームが発売される。ストーリーは、「召喚師と呼ばれる魔法使いが、モンスターを召喚して戦っていくカードゲームを、主人公が誕生日プレゼントにもらった。世界中のライバルを相手にチャンピオンを目指す」という設定だ。カードバトルは、5枚の召喚師カードと50枚の召喚獣・補助カードを使うが、まず自分の召喚師カード5枚を出す順番を決める。最初の召喚師カードを場の中央に置き、ライバルと交代でそれぞれの召喚師の周囲に召喚獣カードや補助カードを置いていく。カードにはそれぞれ決められたPOWERポイントがあって、その合計ポイントの多い方が勝ちだ。この勝負を5人の召喚師が順番に繰り返していって、最終的に一定の得点を得た方が勝者となる。ただカードにはそれぞれ相性があって、召喚師・召喚獣・ヘルプ・スペシャルカードなどが複雑な関係を織りなしている。だからカードの組み合わせ次第では自分のポイントを格段に上昇させたり、反対に相手のポイントを下げたりすることができる。単純な数字比べのバトルではなく、一発逆転の要素が含まれているから、チャンピオンになるには高度な戦略が必要だ。通信ケーブルをつなげば、友達との対戦バトルも楽しめるし、さらにはトレーディングカードの要素もあって、持っていないカードを交換しあい、お互いにカードを補強・収集することもできる。かなり奥がふかく、じっくりと遊べるゲームだ。

これがカードバトルの流れだ

1 ↑主人公vsシュウのバトルスタート!!

2 ↑まずは召喚師を並び替える

3 ↑召喚師には相性があるから注意だ

4 ↑この7枚から選択して召喚師の周囲に置く

5 ↑上の「POWER」の数字で勝敗が決まる

6 ↑最後に「スペシャルカード」を置ける

7 ↑「トータルポイント」が50になれば勝利

8 ↑見事に勝利だ!! この調子で行こうぜ！

GB ネクタリスGB

ジャンル SLG

ハドソン　2月27日発売予定　価格:4200円

名作シミュレーションがボリュームたっぷりで登場!

1989年にPCエンジンで発売され、人気を博した戦略シミュレーションゲーム『ネクタリス』がGBに登場だ。PCエンジン版の16面に加えて、新たに16面が追加されている。さらに「キャンペーンマップ」「コンストラクションモード」もあるから長く遊べるんだ。この『ネクタリスGB』は、他の戦略シミュレーションとはひと味違っていて、あらかじめ配置されているユニットだけで戦うので、自分でユニットの生産は出来ないけど、逆にそれが緊張感と戦略性を高めているから、とてもおもしろいぞ。

←10年近く前のソフトだが、面白さは全く色あせない

←これがマップ画面。コンピューターの思考も速くて快適

←「コンストラクション」モード。ユニットを自由に配置できる

勝負のゆくえ

プレイヤー側の行動が終わると、コンピューター側の行動に移る。この行動ができる状態を「ターン」といい、50ターンを越えても決着がつかないとプレイヤー側の負けとなってしまう。敵の「収容所」を「歩兵ユニット」で占領するか、敵ユニットを全滅させると勝利だ。

←この島が舞台となる。勝利を重ねるごとに旗が増えてゆく

←見事に占領！次のマップもこの調子で行け！

戦術指南

マップに四角いマス目があるけど、これを「ヘックス」といい、このヘックスは地形に応じてユニットの防御力や行動範囲を変化させる。地形を上手に利用することが勝利の秘訣だぞ。

←バトル開始！地形効果はわずかに左側が有利だが…

←ユニットは同じなのに左側の方が被害が少ない

GB ポケットキョロちゃん

ジャンル ADV

トミー　2月27日発売予定　価格:3980円

あのキョロちゃんがゲームに登場!

キョロちゃんといえば「チョコボール」のマスコットとしてすっかりお馴染み。そのキョロちゃんがゲームボーイに登場するぞ。といってもキョロちゃんを直接動かせるわけじゃなく、プレーヤーは、まずキョロちゃんと友達になることから始める。それからはキョロちゃんを町や森に導いて、遭遇する様々な事件を解決していき、その内にいろんなキャラクター達と仲良くなっていく。それがこのゲームの目的だ。でも気まぐれなキョロちゃんのこと、思った通りに導くのは大変。でもいつの間にかそんなトコまで可愛く思えてしまうのはキョロちゃんの人徳(鳥徳?)なのかな。

←キョロちゃんは本当に表情が豊か。見ていて飽きないぞ

ミニゲームも!

ゲーム中には「チョコボールひろい」「ジェットコースター」「ブロックくずし」といったミニゲームが用意されている。さらに通信ケーブルをつなげば、友達と「レースゲーム」で対戦ができちゃうのだ!

←チョコボールひろい。地面に落ちる前にキャッチしろ

←ジェットコースター。タイミングよくハートを取ろう

←町には様々なキャラクターがいる。彼らに話しかけてみよう

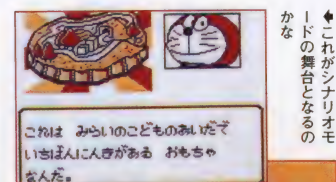
GB ドラえもんカート

ジャンル RAC

エポック社　1998年春発売予定　価格:3980円

カートで遊ぼう! ドラえもん

GBに『ドラえもんカート』が登場する。キャラクターはお馴染みの5人が選べ、それぞれカートの性能が異なり、コースも5つ用意されている。このコースには「ひみつ道具」があり、これを使うと他のキャラクターを妨害することが出来て一発逆転も可能だぞ。

「シナリオ」「VS」「タイムアタック」の3つのゲームモードがあり、1人でも通信対戦でも楽しめる。

←これがシナリオモードの舞台となるのかな

←スーパーゲームボーイのフレームもキレイだね

←メルヘンチックな、しずかのコース。中級

←空き地をイメージした、のび太のコース。初級

←本格的なサーキット、スネ夫のコース。中級

←未来的な雰囲気の、ドラえもんコース。中級

←荒々しいイメージの、ジャイアンコース。上級

Bistro de 64

ビストロでロクヨン

～ロクヨン亭へようこそ～

MENU

★

雪山 DE ビストロ

※Bistroとはフランス語で料理店の意味です。

●料理と文／福本 亜希　●撮影・協力／加藤 昌人

今月のビストロは、なんと雪山を作っちゃいました。ロクヨンドリーム'97、11月号のメニュー「ロクヨンドリームケーキ」応用編だと思ってちょーだい(簡単だよ)。長野の雪山ではオリンピックも盛り上がったし、テン・エイティスノボーディングは一押しってことで、ウインタースポーツはまだまだ盛り上がりそうだ!! バレンタインにチョコをもらった人はホワイトデーのお返しになかなかいいと思うけど、どうでしょ。

なんと雪山だ!!

冬はやっぱスノボでしょ～

Goal!

TIME 1' 58" 07

まずは材料。こんな感じ〜

【雪山ケーキ1個分】
直径18センチのスポンジケーキ/1個(高さのあるものがヨイ。市販だったら穴のあいてないシフォンケーキがおすすめ) 生クリーム/200cc ホワイトチョコレート/150グラム 粉砂糖/少々 飾り用アラザン/少々 スライスアーモンド/少々 チョコレートデコペン

1 液状の生クリームだよ

スポンジケーキが焼けたことを前提に始めましょ。鍋に生クリームを100cc入れて弱火にかけよう。沸騰直前まで温めてね。焦がさないように注意!

2 チョコレートはきざんでね

①の鍋を火から下ろしたら、小さめにきざんだホワイトチョコを入れて、泡立て器でまぜつつ溶かそう。全部溶けるまでちゃんと混ぜよう。

3 混ぜながら冷ますのだ

完全に溶けたらボウルに移して静かに混ぜつつ冷まして! それから残っている100ccの生クリームを泡立てておこう。

4 雪山クリームの出来上がり!!

泡立てた生クリームをひとすくいして③に入れよう。チョコと生クリームがなじんだら生クリームに全部入れて泡立て器でよ〜くまぜまぜ。

5 スポンジケーキはお山型に切って

スポンジケーキの上が平らな場合は角を丸く切っておこう。角にケーキナイフの先を入れて、くるくると一周するとヨイよ。山を連想しながらね。

6 クリームを塗ってはさんで

スポンジケーキを2段に切り分けて断面に雪山クリームをぬって、均一にのばしてね。それから切ったもう1枚のスポンジを重ねよう。

7 雪山風にデコレーションだ!!

ぺたぺた、ぬりぬり

ナイフやゴムベラの先に雪山クリームをたっぷりとって表面にぬっていこう。クリームは以外と早く固まるから、柔らかいうちにぬった方がいいよ。

8 シュプールもデコペンでちょいちょい

雪山クリームを全体にぬったらアラザン他を散らして、茶こしに粉砂糖を入れてさらさらとふるってね。ケーキに雪が降り積もったみたいだよ!!

〜ロクヨン食品館〜

今月はニッスイから発売中のポケットモンスターソーセージを紹介するね。このソーセージは保存料、着色料を一切使用してないから安心! しかも脳の働きに良しと言われてるDHA入りなんだって。やるねえ。おまけにポケモンバトルシールが1枚入ってるぞ。お味は…君が確かめてちょーだい。きっと焼いてもウマイぞ!
64キャラにちなんだオイシイ食品があったら編集部に教えてね。

◆ニッスイでは3月5日から月17日までの期間中にポケモンピクニックセットがあたるキャンペーンを実施するらしいぞ。パッケージについてるニッスイマークを2枚送るとなんと毎週200名合計3000名にプレゼント。スーパーへ走れ!!

ロクヨン亭ではみんなからのアイデア料理、食べたい料理を大募集!!

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部 ビストロ係
までね。

エリボンのポケモンパラダイス

風邪に御注意!!
エリボンはハナピルが滝のよーだ
もーすぐ春なのにいーん

べくちん
あったかくしてね
ホコ

ぎゃー!! 兄さんがボクみたく(?)なってる~!!
憎

ぬ~憎い憎~い!!
電気ネズミめ~
ぎりぎり
ハァハァ

近頃、すっかり人気をポケモンとやらの電気ネズミ「ピカチュウ」にとられて
わしらはすっかり、この有り様じゃあ……
屋上ショーのバイト
カーわいいい~
大好き
ボクなんでてるから
ガーン

わしゃ初めてルイージの気持ちがわかったわい!!
うわあああん

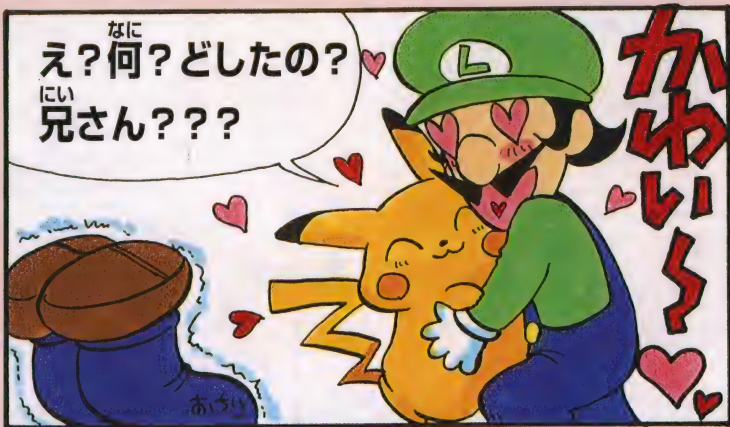
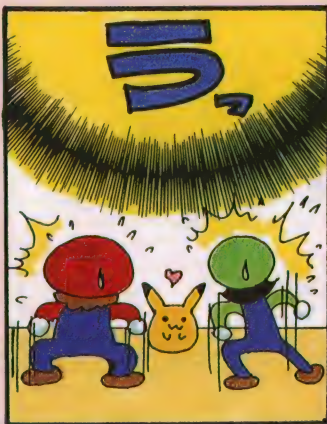
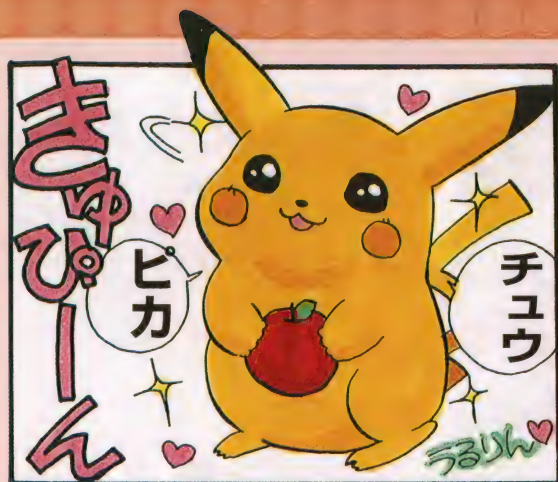
兄さん……わかってくれたんだね
やっぱボクら兄弟じゃん!!
こうなったら
もう……

ガッ

えいえい
おー!!
2人で力を合わせて
電気ネズミを打ち倒そうぞ!!

きゅぴーーん
ピカ
チュウ
うるりん
うっ
かわいい
ほにゃろ〜ん
ほえ〜りーん
もしやこれは
油断させる
手では？
恐るべし
電気ネズミ
ピカチュウ!!
気をつけろ！
ルイージ!!
ハッ
え？何？どしたの？
兄さん？？？
かわい〜
バカもーん!!あの決意を、
つらい生活を忘れたのかー!!
いざ!!
ずい
チャア
くらん
くらん
……
やっぱかわええのう!!
LOVE
LOVE
ピカ
ニャ
おわじ

今月はマンガ2ページ!! 久々のマリオとルイージはいかがでしたか？ ポケモン最新グッズ情報は次のページからだぞ。

マンガと文：エリボン新田

ポケットピカチュウ!
POCKET PIKACHU TM

みんなのピカチュウが携帯ゲームに

3月27日発売/2500円

⬆ゲームボーイのかたちをした可愛い形。カバンにつけたりするのもいいかもね

◆いつもピカチュウといっしょ!!

先月号でも紹介したけど、『ポケットピカチュウ』は、万歩計タイプの携帯マシンだ。君が歩けば、ピカチュウも歩くし、歩けば歩くほどピカチュウが成長して、おりこうさんになっていくんだって。

◆ミニゲームもあるんだ

ピカチュウと歩くことでワット(電気)がたまるんだ。スロットゲームでワットをためることもできるんだって。ピカチュウが成長するほど、可愛い仕草をいっぱい見せてくれるぞ。

ポケモングッズをたくさん集めよう!!

毎週のように新しいものが発売されるポケモングッズ。みんなはどれくらい集めているかな?今月はこの春バンダイさんから発売される最新グッズを紹介しちゃうね。グッズを提供しくれるバンダイの細木さんは、イラストもメチャうまい。今度ポケモンも描いてください!!

新ポケモンキッズ3

バンダイ／4月発売予定／各100円

彩色済みのソフビ人形のできのよさが話題のポケモンキッズの最新作。スリーパー、ゴローニャ、ピジョットにサワムラーなどが新たに発売されるぞ。マッシーもこのシリーズはほぼそろっている!!のだ。

ポケモンキッズDX'98

バンダイ／3月発売予定／11体入／1000円

彩色済みポケモンクリアソフビのセット。このセットでしか手に入らない、なみのりピカチュウとギャラドスが入っているぞ。この2体ほしさにマッシーも買ってしまいそうです。にしてもギャラドスでかいね。

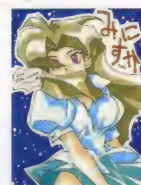
ポケモンコレクション

バンダイ／2月発売予定／各300円

組み立てプラモデルのメッキ人形セット。各4体とクリップがついた5つセットが4種類発売されるぞ。メッキポケモンもかっこいいのだ。ぜひ作って君の机の上に飾っちゃおうぜ。

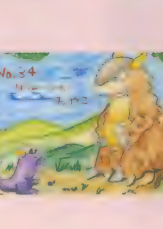
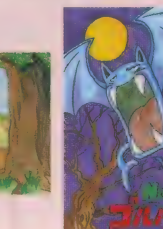
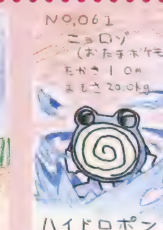
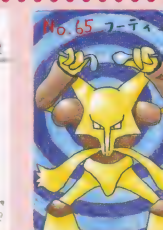
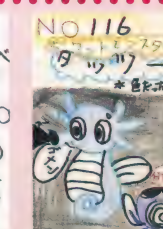
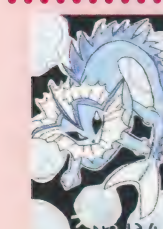
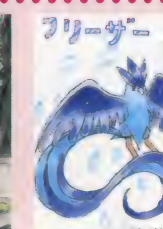
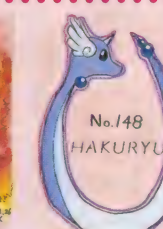
みんなのハガキまってます!!

イラストポケモン図鑑をはじめ、ポケモンに関する質問や、エリボンへのファンレターなど、どしどし受け付けています。ハガキに書いて応募してね。

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
(株)毎日コミュニケーションズ
64ドリーム『ポケパラ』係

◥(大阪府／みゆきのお母さん)なんつーかすんごい迫力のミニスカートちゃんですな

イラストでポケモン図鑑を作ろう!!

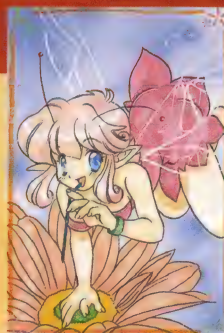
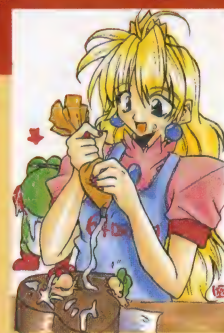
たっくさん送られてきたイラスト図鑑ハガキ。今月紹介してるのは、まだまだほんの4分の1程度だ。でもまだ、151匹は集まっていないんだ。みんなのハガキをまだまだ受け付けるぞ。

(奈良県／山村彩世理)
(大阪府／トノサマキント)
(兵庫県／梅子ちゃん)
(岐阜県／ギガ)
(岡山県／まいろ)
(東京都／藤原克人)
(東京都／きりしま成子)
(山形県／KYOUHEI)

(埼玉県／Dr.Ryo)
(神奈川県／佐藤羽衣)
(鹿児島県／うひょひょ)
(滋賀県／もんた)
(新潟県／ウルトラQ)
(福井県／ふたごヨッシー)
(岡山県／西宏樹)
(兵庫県／エビデビル)

(千葉県／カモネギDD)
(兵庫県／あれ)
(岐阜県／およね)
(東京都／村西誠洋)
(滋賀県／高杉健太)
(東京都／三橋純)
(兵庫県／うんこ大王)
(鹿児島県／川上寛史)

(神奈川県／やまびこ)
(三重県／村田和之)
(秋田県／奥田香奈)
(千葉県／水川裕貴)
(新潟県／ポケモンマニア)
(和歌山県／エレカゲ君)
(東京都／藤橋貴太)
(愛知県／忠末ゆかり)

(鹿児島県／新川としひこ)
(新潟県／ポケモンマニア)
(広島県／ポリゴン137)
(愛知県／めっきー)
(京都府／ケイ)
(北海道／滝沢優子)
(滋賀県／菊地真衣)
(島根県／矢島寛子)

それいけ！マリオ親衛隊

テニエイティ決めるぜ
初心者のくせにかっこだけなら誰でもできるっつーの
キャ～将軍かっこいい～！

マリオ親衛隊長　ケインニッヒ将軍　ピーチ情報部員　イラスト：記村隆鶴

ケインニッヒ将軍：雪がたくさんあるうちにスノボやろうよ。
マリオ隊長：おお、めずらしく健康的なことを！
ケイン：ふふ。俺だってコタツ入ってミカンくってるばっかりじゃないのさ。温泉入って熱燗飲んでるばっかりじゃないのさ。
ピーチ情報部員：じゃあ早速だけどいつにします、将軍？
ケイン：そうだな、今すぐにでも家でやろう。
マリオ隊長：えっ、将軍の家で…スノボ…??????????????
ピーチ：それってもしかしてゲームのことなんじゃ…

イラストの殿堂

岡山県／まあめいどさん
とってもかわいいナビィです。こんなナビィなら1人に1妖精さん

滋賀県／杉岡ヒロユキさん
杉岡軍曹の初投稿から早1年。あなたも俺も1つ歳をとりました

大阪府／藤原克人さん
リンクはスーパーサイア人だった!? いやはや気合い入ってますな

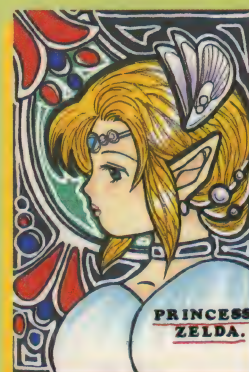
東京都／きりしま成子さん
いまだにジョゼットのイラストは絶えないな。人気者でやんす

大阪府／ASKAさん
絵の具をとばして描いたんだね。ピカチュウとどせいさんのラブシーン

イラストミュージアム

大連鎖
◆（福岡県／シン国ミ奈さん）大連鎖のお祈りをするドラコ。ちょーいい感じ

黄色いレーサー
◆（茨城県／柴田純一さん）知る人ぞ知る人。この人誰だ？ ヒントは黄色いマシン

将軍の近影
◆（鹿児島県／しもりさん）うーんそっくり。俺のブロマイドもってるでしょ

アールヌーボー
◆（大阪府／ポケチュウさん）アールヌーボー調のステンドグラスみたいだね

イラスト雑居ビル

◆（群馬県／ハルさん）頭にてぬぐいを乗せたペッピーがオヤジぽくっていい感じだね。コンビニ帰りのファルコもグー

◆（埼玉県／岡直樹さん）SFCの『ワンプロJ』。心のNO1だとか。俺は『ファイナルファイト』かな。『バイオ』かも…

◆（東京都／みどりぼうしさん）季節感があっていいよね。でも豆にまぎれて石を投げるのは反則っしょ、ルイージさん

◆（大阪府／大神晃さん）編集部のふくもちをパソコンで描いたとか。感じでてるけど美人過ぎてはなしも…

◆（奈良県／山村彩世理さん）先月掲載したポテトさんからのファンレターのお返事。ドラクエをテーマに描いてくれたぞ

◆（大阪府／NO.Qさん）エムブレムのセレス＆ライブの腕輪。ちなみに背景の花はわすれな草だって

◆（富山市／ピカーさん）ヨッシーをゲットすると、自転車のかわりに乗ることができて便利かも

◆（大阪府／柊鷹夜さん）『F・E』とならんで大人気の『オウガ』。特に女の子に根強い人気があるよね

◆（大阪府／みゆきのお母さん）もしもリンクが低血圧だったら…。俺も朝（世間では昼というらしいが）は苦手っす

◆（岐阜県／およねさん）『F-ZERO X』のサムライゴローさんです

◆（愛知県／MIYOSさん）いったい中には誰が入ってるんだろう？…

◆（大阪府／高橋智史さん）投稿42枚目。親衛隊NO1かも…

◆（福島県／まゆげさん）どうしたんだろうね『エルテイル』…。続報がないね

◆（愛知県／小山田花子さん）期待すればこそのゼル伝イラストだね

4コマの部屋

愛知県／けつあごまにあさん

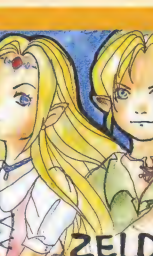
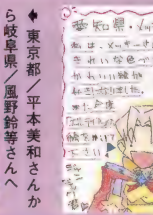
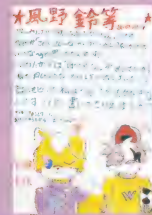
むか～しのカービィのCMにこうゆうヤツがありました（俺の記憶にはないんだけど…）。たまにはなつかしネタもいいかもね

イラストファンレター

◆山口県／平野小百合さんから愛知県／メッキーさんへ

◆東京都／平本美和さんから岐阜県／風野鈴等さんへ

はみだし親衛隊

先月号の『なりきりマリオ』で名前が抜けていました。ごめんなさい。左が愛知県／プチキノコさんで、右が福岡県／木曜日の虫さんでした。

キレてるおかた

◆（北海道／ぺけちょんさん）そ、そうか。ピカチュウのチュウは中毒のチュウだったのか。まぁ俺もニコチュウだし、アルチュウの1歩手前だけど…

今月の階級特進者

軍曹昇格候補
（ありがたいもの授与）
奈良県／山村彩世理さん

上等兵昇格候補
大阪府／大神晃さん

1等兵昇格
（ちょっといいもの授与）
岡山県／まあめいどさん
大阪府／みゆきのお母さん
埼玉県／岡直樹さん
福島県／まゆげさん

1等兵昇格候補
大阪府／ポケチュウさん

東京都／きりしま成子さん
大阪府／柊鷹夜さん

2等兵昇格
（特製レターセット授与）
大阪府／高橋智史さん
東京都／みどりぼうしさん

正隊員昇格
（写真&NO.入り隊員証授与）
鹿児島県／しもりさん
大阪府／NO.Qさん
北海道／ぺけちょん

準隊員入隊（キーホルダー授与）
初採用者全員

おたより募集

キャラクターへの質問、ファンレター、その他のカラーイラスト、さらに「4コママンガ」（横：縦＝1：3又はハガキサイズ）を大募集です。採用者には特製隊員証など、豪華粗品をプレゼントします。どんどん送ってね。まってるぞい。締切は月末。

あて先

〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「しんえいたい」係

THE DREAM TECHNIQUE PALACE

ドリテクの宮殿

隠しキャラたちが大集合
『シムシティ2000』の裏技もあるよ

先月、先々月と続いた特別付録の「別冊ドリテクの宮殿」はどうだったかな。
このページも、別冊も、みんなのハガキがあってこそだよ。

大夢

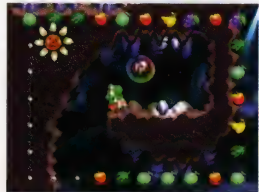
ヨッシーストーリー　新潟県／阿部直寛さん

白ヨッシーと黒ヨッシーが登場

黒ヨッシー

2-1 ほねほねりゅうのあな

まずは「おはなしモード」を進めて2-1に行こう。ステージ中盤の下に広がる洞窟のステージで4番のワープくんを探すんだ。するとその近くにチューリップがあるから、ここでタマゴに変身して上に昇ってみよう。すると「?ブロック」が浮いているので、それをタマゴで壊せば黒ヨッシーのタマゴが出現するぞ。このタマゴを連れたままクリアすれば黒ヨッシーが使えるのだ。

◆4番のワープくんが目印。すぐそばにチューリップがあるよね

◆変身して6くらいまで数えてジャンプするとタイミングばっちり

白ヨッシー

3-2 たかいぞQちゃんのとう

続いては白ヨッシー。同様に3-2までゲームを進める。そうして葉っぱサーフィンができるところで下に降りていくと「?ブロック」があるので、これをタマゴで壊せば白いタマゴが登場するぞ。そのまま白いタマゴを連れてステージクリアすれば、次のステージから白ヨッシーが使えるようになるんだ。

◆葉っぱサーフィンの最初のところを下におりていってみよう

◆やはりここにも「?ブロック」を発見。早速タマゴで壊そう

そのままクリアすると次回からは……!?

白、黒ヨッシーがいる状態で、最後のボスを倒してゲームクリアすれば、次の「おはなしモード」では最初から白、黒ヨッシーが使えるようになるぞ。2匹の違いを発見することができるかな?

◆ヨッシーセレクトの画面に最初から黒ヨッシーがいるのだ

◆白、黒ヨッシーは他のヨッシーとは違うところがあるぞ

3-3 さむくてもポチがいれば

もう1匹の白ヨッシーは、3-3で登場。ステージ後半のポチがいる分岐のところで、ポチのいない方へ進んでいこう。するといろんな色の土管が立ち並ぶところにでるから、ここの赤い土管に入っていってみよう。すると、ここにも「?ブロック」があるんだ。

◆ポチのいない方へ進んでいってみよう。目指すは赤い土管だ

◆「?ブロック」を壊せば白ヨッシーのタマゴが出現するのだ

大夢

バーチャル・プロレスリング64 福岡県／田中祐介さんほか+ドリテク隊

全隠し&裏レスラー表公開！

「公式戦」を勝ち抜き、団体を制覇すると、隠しレスラーが登場するぞ。どの団体の隠しレスラーもユニークな選手ばかりだ。さらに、隠しレスラーで再度団体を制覇することで、さらに隠しレスラーが出る団体もある。また、特定のレスラーで団体を制覇した後、キャラ選択時に元のレスラーの所でZトリガーを押すと、裏レスラーが使えるようになるぞ。

裏レスラー表（クリア後、Zボタンで登場）

名前	出現条件
クレイジージョーカー	むらた　けんいちで団体制覇
ネオ・レイザー	さくま　けいたで団体制覇
おおやま　なかみち	はやし　しずおで団体制覇
モーマッド・ダリ	アミーゴいなむらで団体制覇
こやま　くにのぶ	ザ・ジャッカルで団体制覇

隠しレスラー表（団体制覇で出現）

団体	シングル	タッグ	隠しでクリア
WCW	アンディ・ザ・ビッグフット		プリティともこ（アンディでクリア）
NSW	アミーゴいなむら ザ・ジャッカル（Jr）	アミーゴいなむら イーグルささがわ	TNTキッド（ジャッカルでクリア）
EFW	ギガントひのまる	ギガントひのまる キングコング・フレディ	
WOU	ニクソン・ブレイシー		モーリー・ミルズ（ニクソンでクリア）
DAW	テディ・ファング	テディ・ファング ダニー・ファング・Jr	
ろうかる	エル・マスカレード	エル・マスカレード ドスカレード	
全団体制覇	りきおうだん デスクロージャー		

中夢

エアロゲイジ 新潟県／リンクさん+ドリテク隊

隠しマシン&隠しステージ

『エアロゲイジ』の隠しマシンと隠しコースの出現条件が判明した。隠しマシンは全部で5つあり、そのうち右の表にある4つは、それぞれのマシンを使ってリミッターカット以上のレベルのグランプリモードでポイント1位を取ること。もう1つのマシン「Xマシーン」は、リタイアせずにコースを走り、トータルタイムの1秒未満のところが「064」（2'36"064など）になると出現する。また、隠しコースは2コースあり、それぞれの出現条件は下の表にまとめてみたのでそれを参考にしてくれ。

隠しマシン出現の対応マシン

使用マシン	出現マシン
フサハ	ゴアイラス
ゲズペクス	ジイロウド
ゼロ	カルバドス
ミーティア	デューケム

出現コース	出現条件
シノワポリス	ハイテンションレベルのグランプリモードを予選、本選ともに全てのコースで1位を取る
アイスクリームジャム	リミッターカットレベルのグランプリモードを予選、本選ともに全てのコースで1位を取る

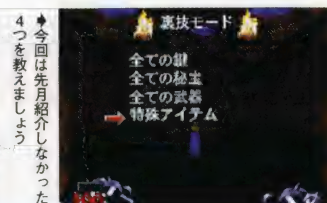
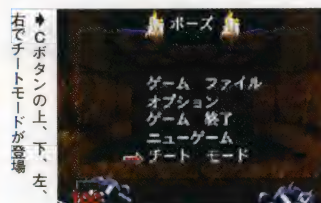
中夢

ヘクセン 編集部／ドリテク隊

お得なチートメニューその2

先月号で5つだけ紹介したドリテクのつづき。まずゲームを始め、スタートボタンを押してポーズ状態に。そこでCボタンユニットで「上、下、左、右」と入力しよう。すると、ポーズ画面にチートモードの項目が増え、全部で9項目の裏技が出現。そこで下に紹介したコマンドを入力すると、文字が明るくなってその項目が選択できる。今回は先月で紹介しなかった4つを紹介しよう。

➡Cボタンの上、下、左、右でチートモードが登場

➡今回は先月紹介しなかった4つを教えましょう

・全ての鍵	Cボタン	下、上、左、右
・全ての秘宝	Cボタン	上、右、下、上
・全ての武器	Cボタン	右、上、下、下
・特殊アイテム	Cボタン	上、左、左、左、右、下、下

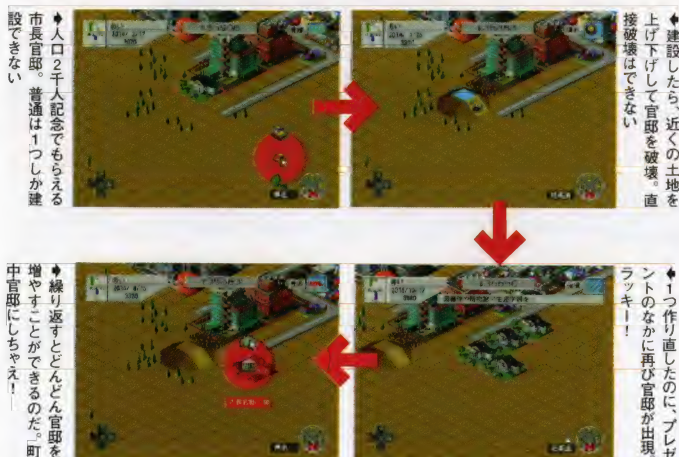
シムシティ2000　広島県／井上泰久さん
市長官邸の無限増殖

1つしか作ることのできないハズの市長官邸をたくさん作ってしまえるというドリテクだ。まず、ゲームを始め、人口を2000人以上にして市長官邸をプレゼントされる。市長官邸を作ったら、その近くで土地を上げ下げして官邸を壊す。すると、プレゼントのなかに官邸が復活しているので再度建設。さらにもう一度プレゼントを覗くと…、なんともう1つ市長官邸があるのだ。これを繰り返すと官邸が無限に増やせるのだ。

➡人口2千人記念でもらえる市長官邸。普通は1つしか建設できない

➡建設したら、近くの土地を上げ下げして官邸を破壊。直接破壊はできない

➡1つ作り直したのに、プレゼントのなかに再び官邸が出現。ラッキー！

➡繰り返すとどんどん官邸を増やすことができるのだ。町中官邸にしちゃえ！

シムシティ2000　大阪府／藤井賢治さん
建物のデザイン変更

進化した近代的なデザインの建物を、進化前の普通のデザインに変更してしまうドリテク。まず、近代的なデザインの建物が建てられるようになったら（第3章ね）ある程度建物を増やそう。そしたら、L・R・Zトリガーを同時に押してみよう。すると全ての建物のデザインが第1章のようなデザインに変化するのだ。元に戻したいときにはもう一度同じコマンドを押すだけでOKだ。

➡ズームするといっそうよくわかる

➡すると、新しい建物が前のデザインに早変わり。意味はないけど楽しいよ

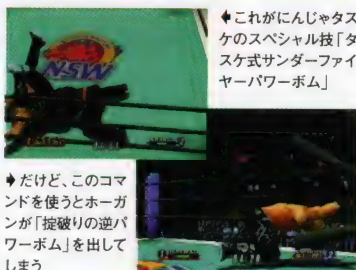
➡町が育ったらL・R・Zトリガーを同時に押してみよう

L+R+Z
同時押し

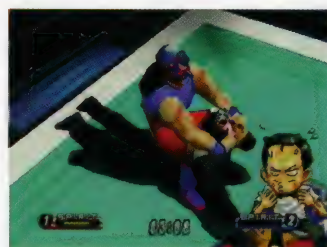
バーチャル・プロレスリング64　神奈川県／眞正太一さん
掟やぶりのパクリ技！

レスラーの精神力が「キレた！」状態の時、相手をつかんでAボタンとBボタンを同時に押してみよう。すると、自分のスペシャル技じゃなくて相手のスペシャル技を出してしまうのだ！まさに「掟破りのスペシャル技」だね。

➡これがにんじゃタスケのスペシャル技「タスケ式サンダーファイヤーパワーボム」

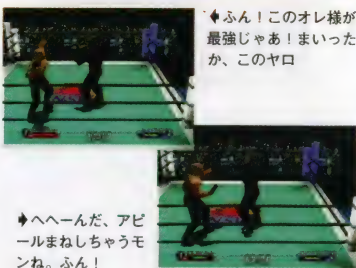
➡だけど、このコマンドを使うとホーガンが「掟破りの逆パワーボム」を出してしまう

バーチャル・プロレスリング64　静岡県／田中良一さん
マスクはぎ！

寝関節技の背後からしめる技を持ったレスラーが、マスクをしているレスラーをしめると、そのままマスクをはいでしまうことがあるぞ！でも必ずマスクをはぐとは限らないので見るのはムズかしいか？

➡こんな技を何度も何度も根気よく出していればいつかはマスクをはいでくれるかも？

バーチャル・プロレスリング64　鹿児島県／森山竜矢さん
まねっこアピール攻撃！

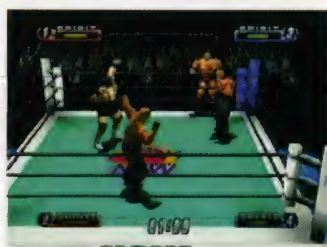
3Dスティックを素早く2回（というかむしろ回転させるような感じで）入力すると、なんとレスラーが相手のアピールをそのままマネしてしまうのだ。パラメーターの変化はいつもの通りだけど、ウケをとるには最適のドリテクだね。

➡ふん！このオレ様が最強じゃあ！まいったか、このヤロ

➡へへーんだ、アピールまねしちゃうモンね。ふん！

バーチャル・プロレスリング64　石川県／富樫幸夫さん
息もぴったしツインアピール！

タッグマッチのとき、2人でリングに入って同時にアピールしてみよう。すると、味方同士2人とも同じアピールをしてくれるぞ。どちらのアピールをするかは、どっちが早く3Dスティックを入力したかで決まるのだ。

➡みよ！このチームワーク！ライダー1号2号みたい！

いねむり

ヨッシーストーリー　三重県／小林達彦さん

ヨッシーの自殺

メロンだけを集めようとしているときに、間違って他のフルーツを食べちゃって、わざと死んだりするよね。でも敵にやられるのはしゃくって人は、「L+Z+A+B」を同時押ししてみよう。するといきなりヨッシーが死んでしまうのだ。

◆メロンを集めてたのに失敗してしまった。くっそー

◆L+R+Z同時押しでこの通り自殺。こんなコマンドがあったとは

いねむり

ヨッシーストーリー　茨城県／坂従裕隆さん

ハチよけの必勝法

「ガボンのいえ」などでいく手をはばむハチ。ゆっくり歩かないと通してくれないやっかいものだよね。でも実は、Rトリガーを押しっぱなしにして、くんくんしながら走っていくとジャマされないですんじゃうのだ。これなら楽勝で通ることができるね。

◆ハチにはばまれて進めない。普通ならゆっくり歩くしかないもんね

◆ね、この通り。ジャマをされずに通り抜けられるのだ

いねむり

ヨッシーストーリー　大阪府／テクテケラリーさん

キラーも食べちゃう

ヨッシーの色によって好物が違うっていうのはみんなも知ってるよね。黄色ヨッシーなら、バナナや黄色ヘイホーが好物なのは当たり前だけど、実はこんな意外なヤツも好物なんだ。それは、「5-4」なんかに登場するキラー。こんな恐そうなヤツも大好きなのでした。

◆ぱくっと食べちゃう黄色ヨッシー。キラーも好物だったんだね

いねむり

ファミスタ64　新潟県／小竹賢さん

十字キーで早歩き

「君の最強チーム」モードで、日本地図の上を移動するとき、普通は3Dスティックで移動するよね。でも、ちょっと気分を変えて十字キーで移動してみよう。すると、移動速度が少し速くなるのだ。特に斜め方向は、メタル星人なんて目じゃないくらい速い!

◆普段はほとんど使わない十字キー。たまに使うとこんなことが…

おねしょ

ファミスタ64　青森県／櫻井拓也さん

ありゃ？

64本体にコントローラー幾つか(2つ以上)セットして、ミニゲームモードの複数で参加できる競技を選択しよう。そして、右の画面の時に2P～4Pのどれかのコントローラをひっこぬいてみよう。すると…、「ありゃ?」という声がして前の画面にもどるんだ。

◆この画面で2P～4Pのコントローラをひっこぬくと…

おねしょ

実況パワフルプロ野球4　編集部／ドリテク隊

別冊「金」のお詫びと訂正

本誌2月号の付録「ドリテクの宮殿金」のP.16に載っている200Km投手のパスワードが間違っていました。正しいパスワードはP.14の戸井選手の所のパスワードです。また戸井選手の正しいパスワードは、右にあるものです。入力したのにできなかった皆さん、ごめんなさい。

◆14ページの選手の写真も間違ってます。ホントにごめんね!!

めども　ほとま　だとめ　くぜが
ぬほし　ちみぜ　よぬね　ぬいぶ
くうか　まぜ

大募集!ドリームテクニック

64ドリーム編集部ではみんなの発見したゲームの裏技、64ドリームテクニック(略してドリテク)を大募集中!大技、小技、なんやねんソレといったくだらない技などなんでもOK。技のスゴさに応じて豪華な商品を用意してお待ちしています。右記の要領で、①裏技を発見したゲームのタイトル、②裏技の具体的な内容、③住所と名前、電話番号を正確に記入して右記の宛先までハガキかFAXで奮ってご応募ください。

*ドリテクに関する電話でのお問い合わせにはお答えできかねる場合がございます。あらかじめご了承下さい。

ドリテク技ランク

- ●超特夢…おもちゃ券1万円分とお好きな64ソフト1本。さらに64ドリーム特製記念品
- ●特夢…1万円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●大夢…5千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●中夢…3千円分のおもちゃ券+64ドリーム特製記念品
- ●いねむり…千円分の図書券+64ドリーム特製記念品
- ●悪夢…時価
- ●おねしょ…64ドリーム特製請求書。5枚で1000円分のおもちゃ券

完全先着順 早い者勝ちだよ

あて先
〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13
毎日コミュニケーションズ
64ドリーム編集部「ドリテク」係

FAXでもOK　Fax.03-3230-0675(A4用紙で送ってね)

<ハガキの書き方>

❶バーチャンプロレスリング
❷KさんGさんが登場
まず、「えんがわぶろれす」のもりしげしさを選択して、「NBK(日本バーチャン協会)」の選手3人とバトルロイヤルをしよう。そして、最後に残った選手を必殺技の「乙事主落とし」を決め手勝利しよう。すると、名古屋出身の最長寿タッグレスラー「KさんGさん」が登場するのだ。
❸〒102-0074
東京都○○区○○町1-1-1
明日　美久(18)　P.N.ドカポン
電話03-1111-2222

N64新作ソフトカタログ

好評連載のN64ソフトカタログ。現在エントリーされているすべてのN64ソフト情報を、ダイジェスト版でお届けするぞ。キミの頭のバージョンアップに役立ててくれ。以前オマケで載せてなかなか好評だったプレイレビューコラム「編集部伝言板」も3連発で復活してるよん。

アイコンの見方

RPG	…ロールプレイング	PUZ	…パズル
ACT	…アクション	SHT	…シューティング
格闘ACT	…格闘アクション	SPT	…スポーツ
ADV	…アドベンチャー	TAB	…テーブル
SLG	…シミュレーション	RAC	…レース
		ETC・DD	…その他・64DD

MOTHER3（仮） RPG DD

任天堂 ／ 未定

リュカがフリントの子供で、しかも双子の兄弟だってことは先月号で紹介したけど、同じ名前の双子の兄弟（リュカとクラウス）が登場する小説があることが、読者の指摘で判明したぞ。いずれ題名は明らかにするとして、やっぱり気になるのは発売日。64DDと同時はムリ？

スーパーマリオRPG2（仮） RPG DD

任天堂 ／ 未定

ペラペラになったマリオが絵本チックな世界を旅する今度のマリオRPG。前作とは全く違ったテイストにヒジョーに興味あり…なんだけど、残念ながら今月も新情報はナシ。ヨッシーファミリーやマリオ以外の登場キャラ、戦闘形態も気になるよね。続報に期待して待とう。

エルテイル（仮） RPG

イマジニア ／ 98年春

当初の仮題は『魔法世紀エルテイル』というだけあって、火・土・水といった魔法系統を組み合わせた攻撃に期待かかるアクションRPGだが…。開発が遅れているためか、本誌97年12月号以来情報がとだえている。期待しているみんな、ゴメン。もう少し待っててね。

HYBRID HEAVEN（仮） RPG

コナミ ／ 未定

新作情報が出なくて幾久しく…。なかなかゲームの全容が見えてこないんだけれど、格闘要素を持ったRPGと推測される。戦略的なバトルが楽しめそうなんだけど、これは同じくコナミのPS『メタルギア・ソリッド』とあい通じるところがあるかも。発売未定も同じだし。

※画面は開発中のものです

ゼルダの伝説 時のオカリナ ACT DD

任天堂 ／ カセット版/98年4月下旬 64DD版/未定

「実際にそこにいるかのような」雰囲気を大事にして、グラフィックから音楽まで、こと細かく作りこんでいる今度のゼルダ。今回届いた臨場感あふれる街の画面を見ても納得できるていねいさだ。64版初公開の回転切りも、かっこ良すぎてしびれちまうぞ（詳しくは26P～）。

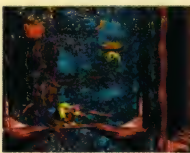
バンジョーとカズーイの大冒険 ACT

任天堂 ／ 98年4月

今月は久しぶりに新情報（P.30）がとどいた『バンジョー～』。去年のスペースワールドで遊ぶことができた時「そろそろ発売か!?」と、思ったけど…。発売予定が4月になっているものの、開発の具合によってはもう少しのびてしまう可能性もなきにしもあらず。う～ん…。

ウルトラドンキーコング（仮） ACT DD

任天堂 ／ 未定

エントリーされてから1年以上、情報全くなし…。開発元のレア社は目下『バンジョー』と『コンカー』を中心に動いているみたいなので、98年内発売はどうかなあ…。64ドリームとしては『ドンキー』が6月のE3の隠し玉タイトルとして登場すると予想しているんだけどね。

※画面はSFC版です

コンカーズ クエスト（仮） ACT

任天堂 ／ 未定

『バンジョー～』と同じくレア社が開発を担当。『ディディーコングレーシング』でお馴染み、リスのコンカーが主役。去年6月にアメリカで行われたE3で発表されて以来情報が届いていない。『スーパーマリオ64』タイプのアクションゲームってことは分かってるけど…。

カービィ64（仮） ACT

任天堂 ／ 未定

企画段階から完全な作り直しをしているとのことなので、新情報はしばらくおあずけ状態に。分かっているのは多人数で楽しめるバラエティーゲームという方向で制作しているということ。なので、いろんなミニゲーム形式の要素がたくさん詰め込まれた作品になりそうだ。

スーパーマリオ64-2（仮） ACT DD

任天堂 | 未定

宮本さんの「64DDを不思議なおもちゃにしたい」思いがいっぱいつまった作品になる待望の続編。DD版ならではのシステムを駆使して、さあどんな仕掛けがあるのか、今からワクワクなのだ。今度はついにルイージも登場するらしいので、ファンなら特に必見だぞ。

※画面は前作のものです

悪魔城ドラキュラ3D（仮） ACT

コナミ | 未定

新作情報まだ出ません。シクシク。きっとドラキュラ伯爵は棺桶の中でぐーぐー寝ていらっしゃるに違いありませんわ。早くそのお美しいお姿をわたくしたちの前に見せて欲しいですわ。きっと64版になって神々しいばかりにすんばらしい美形と推測しましたが、いかがかしら。

※画面は開発中のものです

忍たま乱太郎64（仮） ACT

カルチャーブレーン | 98年6月

NHKで放送中の大人気アニメがN64に登場だ！登場人物やアニメ版については知ってる人もいるだろうと思うんだけど、気になってくるのはどーゆーシステムなのか？というゲームの中身についての部分。ま、それもいずれ近い内に紹介できそうだからもうしばらく待っててね。

ボンバーマンヒーロー ～ミリアン王女を救え！～ ACT

ハドソン | 98年4月30日

今までどおりのボムアクションに、4つのパワードギアと合体することでできるようになる新アクション、まだ見ぬユニークなシーンやムービーまでてんこもりのシリーズ最新作なのだ。さらに振動パックにも対応しているから、みんなをきっと夢中にしてくれるはずだぞ。

TONIC TROUBLE ACT

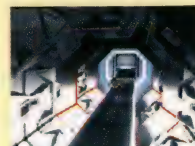
Ubiソフト | 未定

地球上に落っことしちゃった有害物質を回収するため、宇宙人のエド君が飛んだり跳ねたり、泳いだりと大活躍を繰り広げる痛快アクション。フランスのUbiソフトが開発中で、全世界で同時発売の予定だ。どうやら今度の東京ゲームショウではプレイできるという噂もあるぞ。

※画面は海外版です

ミッション・インポッシブル ACT

パック・イン・ソフト | 未定

主人公イーサン・ハントからの悲しいお知らせが、厳寒の東京は九段下、64ドリーム編集部に届いた…。「期待して待っていてくれたみんな、ごめんなさい。今回の指令は一時的に中止になってしまいました。しかし、諸君に会えるよう必ず戻って来ます…」（抜粋）。

※画面は開発中のものです

ラストレジオンUX（仮） 格闘ACT

ハドソン | 未定

3D画面でロボット同士が戦って戦って戦い合うという、いわゆる「バーチャロン」タイプの対戦格闘ゲーム。どんなロボットがでるのか、どんな武器で戦うのか、いまのところ全然ナゾのまま。わかってるのは登場するロボット軍団が「レジオン」と呼ばれることぐらい。

G.A.S.P!! ～Fighters' NEXTream 格闘ACT

コナミ | 98年3月26日

もーすぐ発売の期待の格闘ゲーム。エディットで自分だけのオリジナルキャラを作れるんだけど、技の覚え方までプレイヤー次第。好きなキャラと対戦して、そのキャラの好きな技を覚えていけるからね。ある程度育てると、通常モードでも使えるようになるから対戦もOKだ。

スーパーロボットスピリッツ 格闘ACT

バンプレスト | 98年春

おなじみスーパーロボットたちが登場する対戦格闘ゲーム。それぞれのロボットのパイロットが戦闘中に原作と同じ声優さんの声でしゃべってくれるのがとってもうれしいところだね。おなじみの技もしっかり再現されてて、ロボットファン感涙の仕上がりになってるぞ。

ファイティングカップ 格闘ACT

イマジニア | 98年春

アメリカでは、『Fighter's Destiny』のタイトル名で、すでに発売中のこのソフト。本誌でも注目していたユニークなポイント制システムは、アメリカでも評価が高いよう。日本版の開発も最終段階にあると思われるが、さらなる磨きこみで完成度をあげているようだ。

スペースダイナマイツ 格闘ACT

ビック東海 | 98年3月27日

アメリカで先行発売され、日本に逆輸入される形の洋モノ格ゲーだ。半透明で体を変形させる「モーフィックス」や本物のフェンシングを見ているような滑らかで華麗な動きをする「イブ」など、洋ゲー独特の雰囲気を漂わせている登場キャラとそのアクションは注目だぞ。

ジャングル大帝 ADV?

任天堂 | 98年秋

昨年11月の任天堂スペースワールドではレオの動きが確認できた。その時点で最初の3ステージができていて、全体として50％くらいの開発度、とのことだった。気になるゲーム内容が明らかではないんだけど、20人以上のチームでがんばって作っているので、も少し待ってね。

※画面はイメージイラストです

はみだしクン　チュンソフトが開発を行っているN64版『不思議のダンジョン』シリーズ。現在はN64のハードを研究している段階だそう。予想では正式に誌面に登場してくるのは夏頃か？

3月20日から22日にかけて行われる東京ゲームショウで、コナミがN64版の新作を発表するとのウワサ。どんな隠し玉が飛び出すのか、楽しみだね。

金田一少年の事件簿(仮) ADV

ハドソン | 98年

情報が全くないにもかかわらず、読者の期待ランキングでは常に上位をキープ。気になる開発動向だが、64DD対応とのウワサもあるので、早くても発売は夏以降か。DD版でことは今までにないアイデアやシナリオをもりこんだ作品になりそうなので、ますます期待が高まるのだ。

NOW MAKING

シムシティー64(仮) SLG DD

任天堂 | 98年夏

64DD同時発売ソフトの最有力候補。任天堂版の『シムシティー』は街の中に入り、住民の声を聞いて街づくりに生かしていけるぞ。自分の作った街を肌で感じることができる作品になるわけだ。『マリオアーティスト』で作ったデータをゲームの中に取り込むことも可能になる?

キャベツ(仮) SLG DD

任天堂 | 未定

「ある生き物を飼うセットを買った形にする」という期待の育成SLG。プレイヤーが作る環境によって、異なったキャラが現れるんだって(DDだから友達のキャラを借りることもできるぞ)。制作に関してはまだ実験段階なので、画面公開はもう少し先になりそう。

※写真は糸井さんご本尊です

シムコプター64(仮) SLG

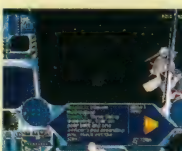
マクシス | 未定

『シムシティ』で有名なマクシス社が制作。例えば『シムシティー64』で創った街に、このソフトを使ってヘリコプターが飛ばせるようになるし、『シムコプター』単独でも遊べるようになるらしいぞ。採用されるメディアはどうやらカセットというウワサもあるのだが。

※画面はパソコン版です

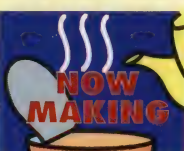
超時空要塞マクロス Another Dimension(仮) SLG

トミー | 未定

おなじみ『超時空要塞マクロス』のフライトシミュレーター風シューティングゲーム。開発元はアメリカのGAMETEK社。ほんとに出るのかということに関しては、いろいろ不安をかきたてるニュースもあるが…、とりあえず今のところは信じて待つしかないのだ!

走れ!! ボクの馬(仮) SLG

カルチャーブレーン | 98年6月

登場するキャラ(馬)と楽しく会話しながら育てたりレースの作戦を練ったりと、和気あいあいタイプの馬ゲーになりそう。と、いうと○△□☆を思いつく人もいるかもしれないが、某有名馬キャラの起用を前提に開発に乗り出しているそうだ。その後の情報は今のところナシ。

NOW MAKING

フライトシミュレーター(仮) SLG

ビデオシステム | 98年

米国のパラダイム社制作。同じくパラダイム社製作の『ソニックウィングスアサルト』が、めでたく発売日も決定したので、そろそろこちらにも本格的に制作着手か。なお、このゲームはアメリカで夏頃に開かれる航空ショーで、初公開されるということなので、楽しみにして待っててね。

NOW MAKING

おねがいモンスター SLG

ボトムアップ | 未定

ゲームの舞台となるのはブライトン大陸。そこには、内陸の肥沃な農地を中心に発展しているパルステップ王国をはじめとする4つの国々が存在する。主人公はフレイとクララの姉妹などなど、いろんな情報が入手できたぞ。どんなモンスターが登場するか楽しみ。

※画面はイメージイラストです

バイオテトリス PUZ

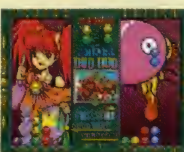
アムテックス | 98年3月

昨年11月の任天堂スペースワールド会場で急遽登場したナゾのゲーム。内容はタイトル通りテトリスだが、落ちてくるブロックが従来のテトリスとは若干違っているようだ。残念ながら正式なリリースはまだ編集部に届いていない。なので3月発売は…どうなんでしょう?

NOW MAKING

進め!対戦ぱずるだま ～闘魂!まるたま町～ PUZ

コナミ | 98年3月26日

このソフトには超豪華な声優陣が出演しているんだけど、残念ながら今回は規制がかかっていて紹介することができないんだ。でも、プレイすればきっとすぐにわかると思うぞ。なので、ゲームはもちろんだけど、各キャラの声優さんの声も楽しむとさらにおもしろいかもね。

ボディーハーベスト(仮) SHT

任天堂 | 未定

本誌創刊準備号が発売された時点ですでに発表されていたタイトル。97年6月のE3では開発度が半分を超えていたのだが…。開発が知る人ぞ知るDMAデザインだけに期待度も高い。人肉を求めて飛来したエイリアンと、130種以上の乗り物を駆使し、時代を越えて戦い抜け。

※画面はUSA版です

ブレードアンドバレル SHT

ケムコ | 未定

新情報はナシの『ブレバレ』。ヘリコプター対戦車という異色バトルアクションだ。ゲームの根底から徹底的に改良を加え、デザインも日本向けに改良されるらしい。以前64ドリーム誌上でヘリコプターの名前を募集、採用される事になってたんだけど…。一体どうなったのかな。

ナイフエッジ(仮) SHT

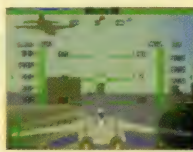
ケムコ　未定

スペースシャトルのカーゴから出撃する1機のヘリコプター。プレイヤーはそのヘリコプターを操って、敵と交戦していく。イメージ映像によるとプレイヤーが操作するヘリに向かって地上からエイリアンのような奴等が攻撃を仕掛けていたけど…。新しい情報はなにもない。

※画面はイメージCGです

ソニックウィングスアサルト SHT

ビデオシステム　98年3月19日

完全な3Dシューティングに生まれ変わった、『ソニックウイングスアサルト』。米国では昨年11月末に発売され、評判も上々のようだ。日本でもめでたく発売日が決定し、君がパイロットになる日も近づいた。様々なミッションをクリアし、エースパイロットをめざせ！

超空間ナイター プロ野球キング2 SPT

イマジニア　未定

顔パーツを選んで作れるキャラエディットや親切設計のミートカーソルなど、新要素が楽しい『プロキン』の第2弾。発売日が延びてしまったが、夏以降の発売ということもありそう。というのも、夏に発売が予定されているハードに対応するかもしれないからなんだ。

ウルトラベースボール実名版64 SPT

カルチャーブレーン　98年7月中旬

消える魔球に秘打、まるで往年の野球マンガを思わせる「ウルトラモード」が愉快な野球シリーズ。N64版も夏頃に登場予定だが、今のところ新情報はなし。今度はどんな個性的なオモシロさを見せてくれるのかな。ちなみに編集部ゲーマーのアンドレは前作からのファンだ。

※画面はSFC版のものです

実況パワフルプロ野球5 SPT

コナミ　98年3月26日

超期待の野球ソフト『パワプロ5』。サクセスモードでは高校生活の3年間を野球部員となって生活するわけだけど、野球以外にも彼女とラブラブになったりするなどのイベントが盛りだくさん。こっちに気を取られて野球がおろそかになっちゃうかもしれないぞ。注意だね。

編集部伝言板『パワプロ5』編

頂点がここにある　By マッシー

他の追随を許さない「野球」に対するこだわりは健在。サクセスモードを高校生編に一新するなど、従来のファンもより深く楽しめる配慮がされていて飽きさせない。対戦はもちろん1人用ペナントモードも長期にわたって楽しめる。今年のペナントを占う野球ソフトだといってもいいだろう。

実況Jリーグ パーフェクトストライカー2(仮) SPT

コナミ　未定

ワールドカップまであと半年をきった。我が日本代表の初戦の相手はアルゼンチン。相手にとって不足はないが、このゲームで実際の選手たちの能力を自分の手で見てみるのも研究になっていいかも。特に呂比須ワグナーは、今回の目玉とも言える選手。彼に注目しよう。

1080°スノーボーディング SPT

任天堂　98年2月28日

雪山をそのままロムに焼き付けてしまったようなリアル感がただよう。そのスポーツを徹底的にシミュレートする任天堂らしい作品だ。ゲームに登場するボードが実在のメーカー「ラマー社」の99年モデルっていうのも嬉しい。ストイックな自分との戦いゲーム。

編集部伝言板『1080°～』編

トリックにはまった　By ケイ少佐

すっごいリアル。新雪にうもれた時の感じとか、エッジの立たないアイスバーンの感じとか。『ウェーブレース』の水の質感に似た感動を味わったね。初めは少し地味なゲームかな、とも思ったけど実は奥が深かった。実際にはできないようなトリックもできて快感だし。スノボ未経験者にもオススメ。

SNOW SPEEDER SPT

イマジニア　98年春

スキーとスノボが両方楽しめるお得なソフト。現在、任天堂の『1080°～』の高いクオリティーに追いつき追い越すべく、大幅な手直しを行っているもよう。タイトルのとおりスピード感は抜群だったが、キャラクターの細かい挙動や楽しさをもっとあげて発売されそうだ。

ウェイン・グレツキー・3Dホッケー SPT

ゲームバンク　98年2月28日

アメリカのアイスホッケー界の大スター、ウェイン・グレツキー選手が登場する本格派のホッケーゲーム。リアルな動きもさることながら、乱闘シーンに体力ゲージがでたり、ゴールが燃えたりといった演出がとっても楽しい1本だ。ホッケーを知らなくても楽しめるぞ。

編集部伝言板『ウエイン・グレツキー～』編

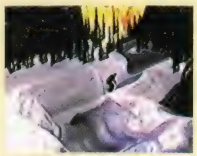
スポーツオンチでもOK　By もっちー

宇宙一のスポーツオンチと呼ばれるこのオレがアイスホッケーなど理解できるわけないべさ…などと思いつつ遊んでいたのだが、楽しめてしまったのでちょっとビックリ。やはり選手たちの動きのよさと、演出の面白さのおかげだろうか？ルールを理解してればもっと面白いんだろうな、きっと。

はみだしクン　『パイロットウィングス』続編の発売がなくなったことは先月お伝えしたが、制作は米国のパラダイム社なので、同社と仲のいいビデオシステムあたりが日本で発売してくれないかな～。

ツウィステッド エッジ スノウボーディング(仮) SPT

ケムコ | 未定

『キングスヒル』という別名タイトル案もでているスノボゲーム。他にもいくつかスノボゲームが発表されているが、選択するキャラによって目的やストーリーを変える、などという差別化を図るようだ。実際のゲーム画面は未だに登場していないが、発売は…？

※画面はイメージCGです

NBA バスケットボール(仮) SPT

任天堂 | 98年7月

任天堂がバスケゲームにも進出。昨年のスペースワールドではプレイできたが、新情報はまだなし。FC時代はSPTゲームを精力的に作ってきた任天堂のノウハウと、開発しているバスケの本場、アメリカとの強〜いつながりが、劇的なプレイシーンを再現してくれるはずだ。

ゴルフ(仮) SPT

任天堂 | 未定

HAL研自慢の「動体の計算処理」を駆使。本作で実際にボールを動かす実験をし、それをカービィの動きに応用してたんだけど、カービィも作り直し中なので、カタチになって出てくるのはもう少し先か。登場キャラもマリオなのか、リアルなプレイヤーなのか、気になるところだ。

※画面はHAL研本社です

Let's スマッシュ SPT

ハドソン | 98年春

テニスの4大大会が開催されるきれいな会場から、灼熱の火山コート、極寒の南極コートに至るまで、いろんな舞台で楽しめるテニスゲーム。操作もシンプルなのでみんなで楽しめそうだよ。着せ替えルームもあったりして、別の意味でもなんだか楽しみなソフトだ（えっち〜）。

キラッと解決！64探偵団 TAB

イマジニア | 98年春

少年探偵団の小林君は、ついに64探偵団の本拠地を見つけたのだ。東京は渋谷区にあるパンドラボックスが64探偵団の活動場所で、その正体が発表される時が近いこともつかんだのだ。興味と興奮につつまれて、64探偵団の本拠地に潜入する小林君だった。その運命はいかに?!（続く）。

森田将棋64 TAB

セタ | 98年4月下旬

将棋ファン待望の本作品、4月の発売はどうやら間違いなさそうだ。自慢の通信サービスでは通信対局だけでなく、その月ごとの勝率や自分のランキングまで細かく出してくれるのだ。チャット機能もついていて、幅広い遊び方ができそうだぞ。

プロ指南麻雀「兵」 TAB

カルチャーブレーン | 98年6月

ファミコン版からのシリーズ麻雀。N64版は麻雀ソフトのNO.1を目指して、かなり気合い入れて作ってるとのことだ。麻雀ソフト史上最高の思考ルーチンを駆使し、最強のプロ雀士たちを若手も含めて起用するとのことなので、麻雀ファンには必見の作品になりそうだね。

※画面はSFC版のものです

F-ZERO X(仮) RAC

任天堂 | 98年6月

以下、プロゲーマー・アンドレの言葉。「ねえ、エフゼロまだ来ないの〜、ロム来たらぜってえずっとやってるからね〜、オレなんかさ〜幕張まで3日もエフゼロやりに通ったんだよ、スピード感がすげえんだよ、やめられねえんだよ〜アレやるともう他のはだめだよ〜」とのこと。

スーパースピードレース64 RAC

タイトー | 98年5月

発売が5月に延びてしまったが、ロムはほぼ完成している状態なので、これ以上待たされることはなさそうだ。安心、安心。カウンタックとディアブロの2台を操れること自体がカーマニアの心をくすぐるソフトなので、ファンなら絶対必見。オープニングデモもいいぞ。

NEW チョロQ64 RAC

タカラ | 98年6月

PS版でもすっかりおなじみの『チョロQ』がついにN64にも上陸だ。あのまるっこくてかわいらしいボディのチョロQたちが敵のアイテム攻撃や、コース上の障害物をくぐりぬけて過激で楽しい大レースをくりひろげるぞ。パーツ交換で車体を改造できるのも楽しそうだ。

レブ・リミット RAC

セタ | 98年夏

残念ながらまた発売が伸びてしまった。マシンデザインやコースレイアウトなどをブラッシュアップしたり、監督制などといったゲームシステムそのものにも手直しをしているようだ。発売が待ち遠しいけど、作品に磨きがかかることを期待して、もう少しガマンだ。

レースゲーム(仮) RAC

ビデオシステム | 98年

レースゲームの仮題が「レースゲーム」というあたり、なんとも不気味な存在。ビデオシステムはパラダイム社と仲がいいから、開発はやっぱりアメリカ?? さっぱり内容の分からないこのゲーム、マリオに似ている（関係ないけど）広報の前田さん、教えて〜（毎月毎月ゴメン）。

NOW MAKING

キャバリーバトル3000 RAC

日本システムサプライ | 未定

浮遊生物「キャバリー」に引っ張られ、空中を疾走する近未来的な雰囲気ただようレースゲーム。レース中に攻撃してくる敵とのバトルも繰り広げられる。昨年の年明けに公開した画像を最後に、ずいぶんごぶさたしている感のあるこのソフトだが、今はどうなってるんでしょ。

実戦パチスロ必勝法 ETC

サミー工業 | 未定

本物のパチスロを作っているサミー工業の作品だけに、実際に打っている実感ありまくりのはず。お店での実戦を目指す人にも、純粋にパチスロを楽しむ人にも、オススメの作品になりそうだ。去年の秋頃、順調に作っているというウワサを聞いて以来、新情報は残念ながらナシ。

※画面はSFC版のものです

パチンコ365日 ETC

セタ | 98年5月

1年を通してのパチンコの勝ち負けを競うこのゲーム。台は、手打ち式から最新デジタルまで揃っていて、本格的なシミュレーションが楽しめる。時間ごとにでたりでなかったり、給料日近くの日はでなかったりと、流れを読むことも大切。本物のパチンコより難しいかもね。

マリオアーティスト ピクチャーメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 98年7月

SFC版マリオペイントのバージョンアップ版ともいえるソフト。読者の期待度は同シリーズ3作中、目下1位だ。基本のお絵かきモードでは4人同時のプレイも可能。マリオなどのサンプルキャラも豊富だ。キャプチャーカセットを使えば取り込んだ画像を自分好みに加工もできるぞ。

マリオアーティスト ポリゴンメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 98年7月

SFC時代にはみんなの夢だったポリゴンの画像づくりがカンタンに楽しめちゃうのがこのソフト。高価なパソコンを買ったり複雑な操作をクリアできなくても、君も立派なCGクリエイター気分を味わえるはず。もちろんサンプルとなるキャラデータもたくさん入っているよ。

マリオアーティスト タレントメーカー(仮) ETC DD

任天堂 | 98年7月

自分や友達の顔をとりこんでキャラを作っちゃおうっていうおもしろソフト。服装や顔の形、髪型なんかも自由自在。作ったキャラは生きてるみたいに動かせるし、ファッションショーやミニゲームも楽しめちゃう。抱腹絶倒マチガイなしのパーティーゲームになりそうだ。

ポケモンスタジアム ETC GB+DD

任天堂 | 98年6月

使えるのは最初のポケモン、赤、緑、青の3つということが判明。今年リリースされる金、銀は対応しなくなったとのこと。これはちょっと残念だけど、とりあえず今いる151匹を戦わせることが先決だもんね。超かっこいいグラフィックなどは次号以降も紹介していくぞ。

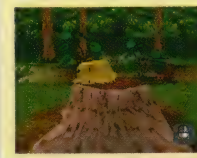
ポケモンスナップ ETC DD

任天堂 | 98年秋

のんびりした気分で楽しめそうなこのソフト。登場するポケモンはいろんなところでいろんな仕草をしているとのことで、全く同じ写真は2枚ととれないということ。だから、友達と撮った写真を見せあうと、よりいっそう楽しめるかもしれないね。発売は今年の秋予定だ。

ピカチュウげんきでちゅう(仮) ETC

任天堂 | 未定

ピカチュウとマイクで会話しながら遊ぶゲーム。マイクを使って言葉のやりとりをするのは、本当に生き物と対話しているみたいなんだ。君だけの64で君だけのピカチュウに会えるっていうのもいいでしょ。家族みんなで楽しめるソフトだけど、マイクの取り合いはやめよう。

巨人のドシン(仮) ETC DD

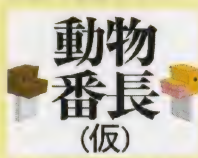
開発/パーラム(マリーガルプロジェクト) | 未定

プレイヤーの操るキャラクターがどんどん大きくなっていくというこのゲーム。題して「大きな力・体験ゲーム」。山を作ったり削ったり、渡れなかった川をひとまたぎしたり、と、大きくなればなるほどやれることが増えていく。でも、逆に転んだりすると大変なことに!? 独特の世界観が楽しみだね。

※画面はイメージイラストです

動物番長(仮) ETC

開発/サルブルネイ(マリーガルプロジェクト) | 未定

とにかく気になるタイトルだよね、『動物番長』。これってまだ仮称なんだけど、「人間失格」「動物合格」「恋愛シミュレーション」のキーワードをもとに、『ジャングルパーク』の松本弦人氏と『パラッパラッパー』の伊藤ガビン氏ががっちりタッグを組んで開発に関わっているのだ。

※画面はイメージイラストです

NEW ぬし釣り64 ETC

パック・イン・ソフト | 未定

FC版から定評のある『ぬし釣り』シリーズが、64版での発売決定。釣りゲーというよりも釣りも楽しめるアドベンチャーといった感のあるこのゲーム、64版では釣り上げる時の感覚を振動パックで体感できるといいね。水中のサカナの挙動もより細かく、リアルになるはずだ。

※画面はGB版のものです

はみだしクン アメリカのアクレイム社がバイオハザード風のゲーム『SHADOW MAN』の制作を発表した。開発は『テュロック』のイグアナチーム。日本での発売はまだ未定だ。

KONAMI

シャルロット ホーネッツ所属　スモールフォワード

TAMAGOTCH TAMAGOTCH TAMAGOTCH

NINTENDO64

N およびNINTENDO64は任天堂の商標です。

初めての楽しさ!! 4人であそべるスリル満点のボードゲーム!

新発売!

64で発見!!たまごっち

みんなでたまごっちワールド

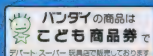
価格6,800円(税別)

優勝すると変身する
「熟たまごっち」大集合!!
まだまだいるよ!

お金もっち
カッパっち
サンタおやじっち
コギャルっち
かぶりものっち
パタパタっち
ホネっち
マイカーっち
フラダンスっち
くさっちもどき
ヨーヨーアフロっち
春風っち
ヤムチャっち
魔法使いっち

さいころを振って自分のたまごっちを進めながら、お世話エネルギーで育てよう!

イベントやカードで逆転!逆転!お店では、おなかやごきげんアップ!

ミニゲームもいっぱい!4人で対戦すればガンガン盛り上がるぞ!

TAMAGOTCH TAMAGOTCH TAMAGOTCH

Nintendo GAME BOY　Super GAME BOY スーパーゲームボーイ

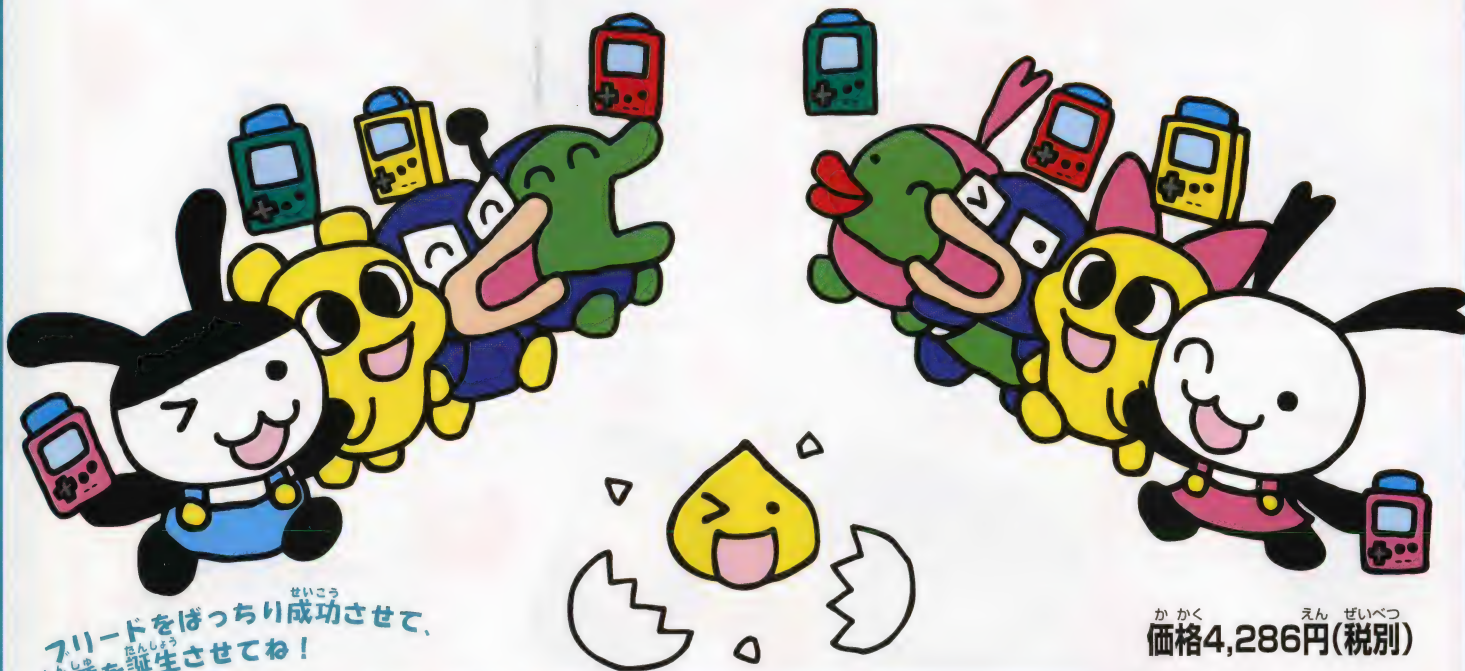
今度のたまごっちは、育てるだけじゃ、おわらない。

ゲームで発見!!

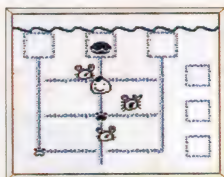
たまごっち オスっちとメスっち

新発売!

ゲームボーイ第3弾

TAMAGOTCH

ブリードをばっちり成功させて、新種を誕生させてね！

これが音声チップと時計チップ搭載のスペシャルカセットだ！

オスっちとメスっちをアダルトっちにしてからブリードさせてね！

育成ミニゲームのほかにも、いろんなあそびが増えたよ!

ブリードに成功すれば、新種のたまごっちが生まれるかも?!

価格4,286円(税別)

今度は、育成中のたまごっちがアダルトっちになると、ブリードできるんです。お相手は自分ちのたまごっちでも、ともだちが育てたたまごっちでもOK! 成功すれば、まぼろしのたまごっちがうまれるかも!?

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081
Tel.03-3847-5113

BANDAI

TAMAGOTCH TAMAGOTCH TAMAGOTCH

今月から1ページだけど内容充実は変わらないぞ!!

ザ・ロクヨンドリーム

読者プレゼント

これがなくっちゃ始まらないよね

1 NINTENDO64
1名 提供/ロクヨンドリーム

2 コントローラブロス
5名 提供/ロクヨンドリーム
※色の選択は編集部におまかせ下さい

3 がんばれゴエモン ステイショナリーグッズセット
3名 提供/コナミ

4 N64ソフト テン・エイティ スノーボーディング
3名
しっかり遊んでね

5 ダブルゲットだぜ キャンペーンセット
5名 提供/任天堂
第2弾!!
逃した人にはウレしいチャンス

6 チェーンゲーム 電車でGO!
3名 提供/HIRO

7 チェーンゲーム テトリスJr.2
3名 提供/HIRO

8 チェーンゲーム プロフェッサー へのへの
3名 提供/HIRO

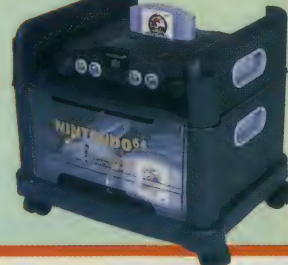
9 デジタルフレンド 星のアイニー
5名 提供/HIRO

10 國府田マリ子テレカ
5名 提供/キングレコード
CD発売を記念してキングレコードよりプレゼントだ

11 コナミ特製カレンダー
5名 提供/コナミ

12 スーパーロボット大戦 特製カレンダー
3名 提供/バンプレスト

13 ポケモンフレンズ2&ポケモンシールメイト
2名 提供/バンダイ

14 64システムラック
2名 提供/モリガング

応募の方法

アンケートハガキの項目に希望商品の番号と商品名を明記して下さい。

応募締切
98年3月20日

当選発表
『The64DREAM 6月号』
(4月21日発売)

※N64ソフトは1名に1本です。尚、商品によってはお届けが遅くなる場合があります。ご了承下さい。

ハガキは次ページめくるとついてるよ

答えて当てよう読者プレゼント

読者アンケート

アン・ケイトちゃんです♥今月から読者アンケートのページはこちらに移動しました。ほしいプレゼントも左ページを見ればすぐに選べるし、便利になったでしょ。では今月もいつものように、ドリームからの質問へのお答え、よろしくお願いします〜。

1) **今月号の表紙はどうでしたか（数字でお答えください。以下同じ）。**

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

2) **今月号の感想はいかがでしたか。**

1.非常に良い　2.良い　3.普通　4.悪い　5.非常に悪い

3) **今月号で良かった記事を表１からお選びください。（３つ以内）**

4) **今月号でつまらなかった記事を表１からお選びください。（３つ以内）**

表１

1.付録：特製シール
2.N64新作ソフトカレンダー
3.N64ドリームランキング
4.実況パワフルプロ野球5
5.G.A.S.P!! 〜Fighters' NEXTream
6.進め！対戦ぱずるだま〜闘魂！まるたま町〜
7.NBA IN THE ZONE '98
8.ゼルダの伝説 時のオカリナ
9.バンジョーとカズーイの大冒険
10.ポケモンスタジアム
11.ポケモンスナップ
12.F-ZERO X
13.ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え！〜
14.チョロQ64
15.ソニックウィングスアサルト
16.スーパーロボットスピリッツ
17.スペースダイナマイツ
18.ウエイン・グレツキー・3Dホッケー
19.おねがいモンスター
20.おハガキストリート
21.ゲームソフトファンクラブ
22.アナログチャット64
23.こちらロクヨン探偵事務所
24.ポケカメシティー
25.特選1C攻略部
26.1080°スノーボーディング
27.デス仙人のゴリラでも分かるN64教室
28.シアトル発GAME STREET JOURNAL
29.タム電
30.N64フォーラム
31.ドリームインプレッション
32.秋葉原価格調査団
33.特集：64DDの新事実
34.教えて本郷さん N64の質問箱
35.毎月新聞
36.4コママンガ「ちびちびスターフォックス」
37.FIFA ROAD TO WORLD CUP98
38.MACE:The Dark Age
39.GB&SFC情報局
40.ビストロでロクヨン亭
41.エリボンのポケモンパラダイス
42.それゆけマリオ親衛隊
43.ドリテクの宮殿
44.N64新作ソフトカタログ
45.読者プレゼント
46.読者アンケート
47.1コママンガ「ロクヨン夢日記」

5) **以下、1.はい 2.いいえ で、番号でお答え下さい。（質問②以下で該当しない方は空欄のままでけっこうです）**

① ゲームボーイを持っていますか。

② ①で1.と答えた方にお聞きします。『ポケットモンスター』のソフトを持っていますか。

③ ②で1.と答えた方にお聞きします。幻のポケモン「ミュウ」(NO.151)を持っていますか。

④ 上に同じく、「なみのりピカチュウ」を持っていますか。

⑤ 上に同じく、ポケモンを全部で何匹ポケモンずかんに集めましたか。数字でお答え下さい。

6) **今後出るN64ソフトで、あなたが興味があるものを表３から選び、興味のある順に３つまでお書きください。**

表２

【あ行】
1.悪魔城ドラキュラ3D（仮）
2.ウルトラベースボール実名版64
3.ウルトラドンキーコング（仮）
4.エアボーダー64
5.NBAバスケットボール（仮）
6.F-ZERO X（仮）
7.エルテイル（仮）
8.おねがいモンスター（仮）
【か行】
9.カービィ64（仮）
10.G.A.S.P!! 〜Fighters' NEXTream
11.キャバリーバトル3000
12.キャベツ（仮）
13.巨人のドシン（仮）
14.キラッと解決！64探偵団
15.金田一少年の事件簿（仮）
16.ゴルフ（仮）
17.コンカーズ クエスト（仮）
【さ行】
18.実況Jリーグパーフェクトストライカー2（仮）
19.実況パワフルプロ野球5
20.実戦パチスロ必勝法
21.シムコプター64（仮）
22.シムシティー64（仮）
23.ジャングル大帝
24.スーパースピードレース64
25.スーパーマリオRPG2（仮）
26.スーパーマリオ64-2（仮）
27.スーパーロボットスピリッツ
28.進め！対戦ぱずるだま〜闘魂！まるたま町〜
29.SNOW SPEEDER
30.スペースダイナマイツ
31.ゼルダの伝説　時のオカリナ
【た行】
32.超空間ナイタープロ野球キング2
33.超時空要塞マクロス　Another Dimension（仮）
34.チョロQ64
35.ツウィステッドエッジスノウボーディング（仮）
36.動物番長（仮）
37.TONIC TROUBLE
【な行】
38.ナイフエッジ（仮）
39.忍たま乱太郎64（仮）
40.ぬし釣り64
【は行】
41.バイオテトリス
42.HYBRID HEAVEN（仮）
43.走れ！ボクの馬（仮）
44.パチンコ365日
45.バンジョーとカズーイの大冒険
46.ピカチュウげんきでちゅう（仮）
47.ファイティングカップ
48.フライトシミュレーター（仮）
49.ブレードアンドバレル
50.プロ指南麻雀「兵」
51.ポケモンスタジアム
52.ポケモンスナップ
53.ボディーハーベスト（仮）
54.ボンバーマンヒーロー〜ミリアン王女を救え！〜
【ま・や・ら行】
55.MOTHER 3（仮）
56.マリオアーティスト タレントメーカー（仮）
57.マリオアーティスト ピクチャーメーカー（仮）
58.マリオアーティスト ポリゴンメーカー（仮）
59.森田将棋64
60.ラストレジオンUX（仮）
61.レースゲーム（仮）
62.Let's スマッシュ
63.レブ・リミット

7) **持っていたN64ソフトで、中古ソフト店などに売ってしまったソフトがあれば、ソフト名をお書きください。また、売ってしまった理由も簡単に教えてください。**

8) **今までにプレイしたN64ソフトで、オススメだと思う作品名をお書き下さい（２つ以内）。**

応募用ハガキは次ページについてます。
３月20日の消印まで有効だよ。

THE64ドリーム２月号プレゼント　当選者発表！

●NINTENDO64
西田聡／神奈川県

●コントローラブロス
伊藤和彦／栃木県
畠中智之／岐阜県
池畑　葵／北海道
香取潤一／茨城県
福田和人／奈良県

●ドリーム福袋
柳原陽市郎／富山県

●ヨッシーストーリー
大滝雄介／京都府
細井崇史／福井県
持田信貞／埼玉県

●ハイパーオリンピックインナガノ64
寺本千秋／大阪府
大野雅之／福島県
渡部雄太郎／福島県

●64で発見!! たまごっち
宝満友美／兵庫県
黒田沙友里／長野県
会田沙央里／新潟県
高田征幸／北海道
武内一矢／東京都

●スノボキッズ
竹内亮平／神奈川県
宮永武人／奈良県
横倉恵美子／埼玉県

●バーチャル・プロレスリング64
静岡拓也／大阪府
清水　啓／広島県
菊原晋作／北海道

●トップギア・ラリー
今井俊介／群馬県
小島好喬／神奈川県
嘉部匡朗／埼玉県

●カメレオン・ツイスト
藤井誠／東京都
高橋宏彰／静岡県
中西将之／大阪府

●64大相撲
江田健次／富山県
川村正臣／愛知県
寺田　耕／大阪府

●飛龍の拳ツイン
本房秀一／兵庫県
中村純平／兵庫県

●HEIWAパチンコワールド64
竹田貞司／三重県
小泉京子／兵庫県

●遥かなるオーガスタ MASTERS'98
松村章寛／東京都
中村寿幸／京都府
垣内真悟／大阪府

●ワイルドチョッパーズ
高橋勝美／東京都
大久保寿政／兵庫県
井口和貴／静岡県

●NINTENDO POWER 公式遊び方BOOK
山田　隆／大阪府
水野雄介／愛知県
渡部　信／埼玉県

●ふでひゃくさい
吉田行宏／富山県
佐藤功教／北海道

●てくてくエンジェル
野口　和／新潟県
久須美春菜／新潟県
木谷珠季／香川県

（敬称略）

●アン・ケイトの視点●

「わが家にはN64はありません。が、子供が持ってるN64は、私の実家にわざわざ取り付けに行ってきました。一人暮らしの祖母の家に孫たちが来るようになり、なんか３人で楽しそうにやっててうれしいです。祖母も『次はどれをやろうか』と楽しみに64ドリームを読んでますので、今後もいい情報を教えて下さいね」岡山県の石川雄大君（７才）のお母さんからこんな楽しそうな声が届きました。こんなお便りをみると、家族みんなで楽しめるN64の雑誌を作っていて良かったな〜と編集部一同、うれしいです。これからも役立つ情報をみなさんにお届けしたいと思いますので、応援よろしくね。

The 64DREAM

まるごとNINTENDO64情報誌

♪もうすぐ春ですね〜。それでちょっと気取ったワケではではないのですが、
ちょこちょこリニューアルを進めています。
アンケートとプレゼントページが合体したり、毎月新聞のタイトルロゴを変えてみたり…。
そうそう、SFCとGBの情報コーナーも今月からスタートしました。
みなさまからのご意見、お待ちしてます。

5月号は 3月20日(金)に発売します 定価490円

※一部の地域は発売が遅れることがあります。ご了承ください。

次号予告

実況パワフルプロ野球5
ゼルダの伝説 時のオカリナ ほか

攻略 **テン・エイティ スノーボーディング**

ほか、あの頼りになるメーカーさんを総力取材！ もちろん期待のN64ソフト情報満載でお届けします。お楽しみに。
※予告の内容等は変更される場合があります。

ロクヨン夢日記

○月×日
テン・エイティを
しているカゴイイ
自分をポケカメ
で撮っ……あぶ
ないからね……

#004 マンガ／中植茂久

64GAME INDEX

※一部のゲームタイトルは仮称です。

●=N64 ●=SFC ●=GB

Game Dream Believer 編集後記

●先日我が家で鍋パーティーを開催。いつもさびしくロンリー鍋をつつく私、美女に囲まれて食べるちゃんこ鍋に至福の幸せを感じました。でも味はいつもの鍋と同じ。だって誰も料理できないから。まったくもー(わたる)

●編集作業まっただなか、新しいまっくとデジタルビデオが到着。いやはや、デジタル機器の進歩の速さを実感しました。まっくは、速いし安くなってるし、デジビデは画面どりがめちゃ楽になります（きくぼう）

●GORILLAの大岡さんと相京君とは7年来のつきあいになる。映画好きな彼らのおかげで、輸入版の劇場版『SPAWN』を先行して観ることができた。いや〜持つべきモノはトモダチですな(フィギュアほしい!!マッシー)

●1月の終わりに1つ歳をとった。本人はとくに実感していないのだが、人に言われると1つ歳を経たのかなという気もする。そういえば大学やめてこの業界に入ったのって何年前だっけ（時を刻む不死鳥・ケイ少佐）

●自慢にならんが生まれてこのかたスキーとかやったことがないんです。面白そうだけど雪山まで出かけるのがめんどくさい。スノボとかハマってる人を宇宙人を見るような思いで眺めてます(ゲームはやったさ。ふくもち)

●脳がボケ気味な最近。すぐモノをなくす、人の話が頭に入っていない。「バイオ2」もやることが頭の中で整理できなくて結局何度もやりなおし。仕事も遅々として進みませんでした。あ、こりゃいいわけか(ちづる)

●2月1日、友人一同と埼玉県某所の駄菓子屋めぐりツアーを決行。目を血走らせて古いおもちゃや駄菓子をあさるワシらをみて、「こんな大人にはなるまい」と決心する子供たちがたくさんいたに違いない(もっちー)

●年末より編集部のお手伝いを始めた遠藤です。誌面作りがこんなに大変だとは思いませんでした。卒論よりキツいです。ニフティサーブの「気ままに任天堂」フォーラムでも書き込みをしますので、よろしく！(えんどう)

●日清の「行列のできるラーメン屋さん」にハマっている。ラーメン人生40年目にしてようやく出会えた感動の味。とくに「こってりしょうゆ味」が絶品なのだ。ぜひお試しを！(葱とゴマはたっぷり入れてね。SAO)

The 64DREAM【4月最新ソフト情報号】
●発行 株式会社 毎日コミュニケーションズ
●編集 〒102-0074 東京都千代田区九段南1-5-13 共同ビル2号館
TEL03(3230)3642 FAX03(3230)0675
●広告・業務・販売
〒100-0003 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル
TEL03(3211)2579(広告) TEL03(3211)2596(販売)
TEL03(3211)2568(業務) FAX03(3214)8558(共通)

バックナンバー
に関するお問い合わせは左記、業務課までお願いします。

郵 便 は が き

料金受取人払

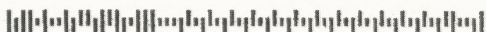
麹町局
承認

5490

差出有効期限
平成10年4月
30日まで
(切手不要)

102-8790

東京都千代田区九段南1-5-13
共同ビル2号館

(株) 毎日コミュニケーションズ
The64DREAM 編集部
「アンケートちゃん」係

フリガナ		男 女	年齢
氏 名			歳
ペンネーム			
住 所	〒		
電 話	TEL ( )		
勤務先 学校名 (さしつかえなければお書きください)			
希 望 プレゼント	番号	プレゼント名	

キリトリ線

The 64DREAM ザ・ロクヨン ドリーム

読者アンケート（4月号）

Q.1 ［　］ Q.2 ［　］ Q.3 ［　｜　｜　］ Q.4 ［　｜　｜　］

Q.5

1	2	3	4	5
				匹

Q.6

1番興味あり	2番目	3番目

Q.7

ソフト名	理由

Q.8 ［　｜　］

Q.9「N64の質問箱」NINTENDO 64 について知りたいことがあれば、お書きください。

Q.10 本誌へのご意見、ご希望をご自由にお書きください。

キリトリ線

9784895638999

ISBN4-89563-899-5

1929476004673

C9476 ¥467E

Printed in Japan 大日本印刷(株) 雑誌68391-68

The 64DREAM 4月 ザ・ロクヨンドリーム 最新情報満載号
●N64ディスクドライブの新事実
●テン・エイティスノーボーディング
1998 Apr. MYCOM ムックシリーズ
1998年2月21日発行:(株)毎日コミュニケーションズ 〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1 パレスサイドビル ●広告03-3211-2579 ●販売03-3211-2568
定価:本体467円